

ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS & GAMES

USER

ΤΕΥΧΟΣ 63

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1995

ΔΡΧ. 900

MEGA REVIEW
COMMAND & CONQUER
PHANTASMAGORIA

ΔΩΡΟ
ΔΙΣΚΕΤΑ 3.5

Α Φ Ι Ε Ρ Ω Μ Α
PSYGNOSIS

FADE TO BLACK • MAGIC CARPET 2
PRIMAL RAGE • APACHE LOYALTY

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ : MICROSOFT - AMIGA TECHNOLOGIES

THE PLAYERS

TELECLUB

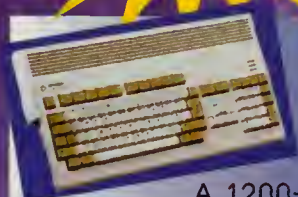
SHOP

LET YOUR PC DO

ΣΕ ΛΙΓΕΣ ΜΕΡΕΣ
ΝΕΟ TELECLUB
ΣΤΟ ΠΕΙΡΑΙΑ

CD-ROM OEM

BENEATH A STEEL SKY (OEM)	4.950
KINGS QUEST VI	6.950
KINKS WORDS (OEM)	3.950
ENCARTA 95 (OEM)	7.950
LARRY 6 (OEM)	6.950
PRINT SHOP DELUXE (OEM)	8.950
WING COMMANDER III CD-ROM	9.900
STAR TRECK NEXT GENERATION CD-ROM	8.900
LAST DYNASTY CD-ROM	8.900
UNDER A KILLING MOON CD-ROM	9.900
INFERNO CD-ROM	7.900
NBA JAM CD-ROM	
MORTAL L III	



SUPERPACK AMIGA

A 1200+ 6 ORIGINAL
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ
+ 2 GAMES + 20 ΔΙΣΚΕΤΕΣ
+ GAMES + 1 JOYSTICK + 1 MOUSE
PAD + 1 ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ
ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ !!



ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ A-1200 -PC

MONITOR COMMODORE M1438-5 (MULTI SYNC)	99.900
PHILIPS 8833 STEREO	55.000
MICROVITEC (MULTI SYNC)	109.000

ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ (PC-AMIGA)	
SIMM 4MB 72PIN	29.900
SIMM 8MB 72PIN	59.000
DKB 1202 2SIM 72PIN	27.000

HD CONNER 850 MB	46.000
HD CONNER 1.28 GB	59.900
X-DRIVE (KIT ΣΚΛΗΡΟΥ)	19.000

EXCELERATION	
COBRA 68030/28	39.900
COBRA 68030/40	69.900
MONGOOSE 68030/50 + CD PROCESSOR 68882/50	109.000

CD ROM PIONEER x4	44.000
CD ROM GOLDSTAR x2	15.900
SQUIREL SKAS II ΓΙΑ A1200/1600	29.000

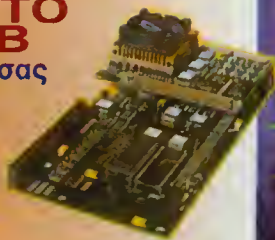
VIDI 12 / VIDI 12 RT / VIDI 24
GEN LOCK, RENDALE 8802
MIDI INTERFACE
OPTICAL MOUSE
CORDLESS TRACKBALL
FLOPPY DISC NO NAME
POWER CD ROM SCSI II A 1200/600



SQUIRELL SCSI II

ΣΕ ΛΙΓΟ ΣΤΟ TELECLUB

Κάντε την AMIGA σας
την καλύτερη
AMIGA του
κόσμου με
EXCELERATION
DKB 68060/50
(80MIPS)



ΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ !!

POWER DRIVE

ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ CD ROM
ΓΙΑ A600/1200
SCSI II ADAPTOR
PHOTO CD - 4X SPEED

MONO 108.000

**ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ
PC CLUB ΣΤΟΥΣ
ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΥΣ**

ΠΛΗΡΗ ΓΚΑΜΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ ΓΙΑ PC



**EXPRESS ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ
ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ.
ΕΙΔΙΚΑ ΓΙΑ ΑΘΗΝΑ ΠΑΡΑΔΟΣΗ
ΣΕ ΜΙΑ ΜΕΡΑ ΜΕ COURIER**

VISA



ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ- ΛΙΑΝΙΚΗ

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΕΧΡΙ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΟΥ ΣΤΟΚ

TELECLUB

ΑΘΗΝΑ: ΘΗΣΕΩΣ 60, ΚΑΛΛΙΘΕΑ

ΤΗΛ.: 9574.371-2, FAX: 9588.503

ΑΘΗΝΑ: ΙΛΙΟΥ & ΠΛΑΤΩΝΟΣ 20, ΑΓΙΟΙ ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ

ΤΗΛ.: 2619059

ΒΟΛΟΣ: ΚΑΡΤΑΛΗ 100 & ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ

ΤΗΛ.: 0421/35449

ΚΑΛΑΜΑΤΑ: ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ ΚΑΙΣΑΡΗ 4

ΤΗΛ.: 0721/94479

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: ΒΑΣ. ΓΕΩΡΓΙΟΥ 23

ΤΗΛ.: 031/859386

ALFA DATA

POWER SYSTEMS

COMPUTERS & PERIPHERALS DISTRIBUTOR

POWER SYSTEMS
Αίγλης 49, Αθήνα - Τ.Κ. 113 64
ΤΗΛ. - FAX :85.63421 86.11721



TRACKBALL



OPTICAL PEN MOUSE



ALFA TWIN



OPTICAL MOUSE



ALFA COBRA



ALFA THUNDER



ALFA PILOT



ALFA JOY



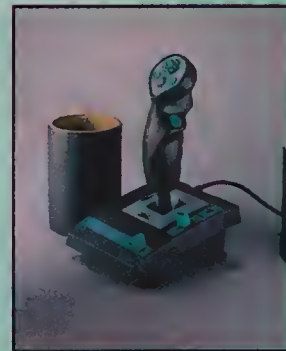
ALFA FIRE



ALFA ALIEN



ALFA BAT



ALFA COMMANDER

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

**ΕΚΘΕΣΗ COMPUTER '95
STAND 117**

**ΑΠΟ
15 - 19 ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ
ΣΤΟ
ΟΛΥΜΠΙΑΚΟ ΣΤΑΔΙΟ
ΑΘΗΝΩΝ**

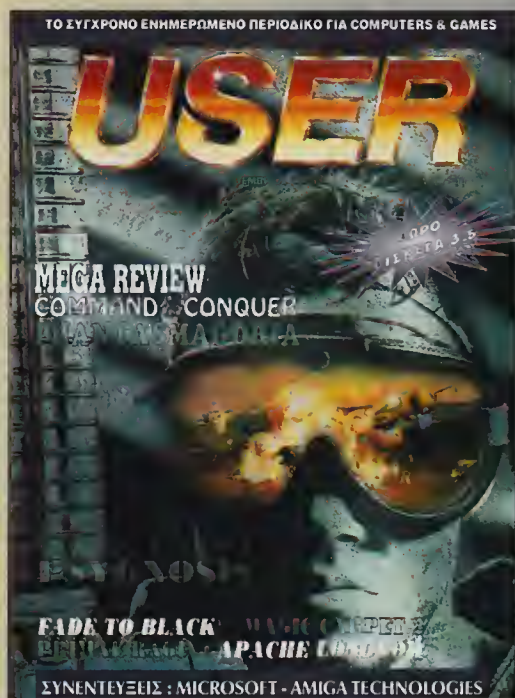
**JOYSTICK
MOUSE PAD
ΔΙΣΚΕΤΕΣ
ΦΙΛΤΡΑ
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ
CD - R**

**SCANNERS
ΜΝΗΜΕΣ
HARD DISKS
DRIVES
ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΑ
TAPE STREAMERS
CD ROMS
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ
ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ
MOUSE
CD RECORDERS**

ΠΩΛΗΣΗ ΜΟΝΟ ΧΟΝΔΡΙΚΗ

USER

ΑΡΙΘ.ΦΥΛΛΟΥ 63 ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ • 95



4 ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

7 ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ

8 EDITORIAL

10 HOT NEWS

13 PREVEIWS

18 NEED FOR SPEED

Το καλύτερο racing game που κυκλοφορεί αυτή την εποχή.

20 PRIMAL RAGE

Το διάσημο παιχνίδι των coin-op τώρα και στα PC

22 TIME KEEPERS

Ένα καταπληκτικό παιχνίδι για την Amiga...

24 ARANCHE LONGBOW

Ο νέος εξομειωτής ελικοπτέρου που θα σας συναρπάσει

26 PHANTASMAGORIA

Ένα θρίλερ που θα σας κάνει να ταρακουνηθείτε από τη θέση σας...

30 BOB DYLAN: HIGHWAY 61

Η αυτοβιογραφία και τα καλύτερα τραγούδια του διάσημου καλλιτέχνη

32 FEARS

Τα τέρατα του τρελλού επιστήμονα παραμμονεύουν...

34 AL UNSER RACING

Το πρώτο παιχνίδι που κυκλοφορεί αποκλειστικά για τα WIN 95

36 DARKER

Ένα παιχνίδι επιστημονικής φαντασίας που τα πολύ καλά του τεχνικά του χαρακτηριστικά θα σας συναρπάσουν.

38 ΑΦΙΕΡΩΜΑ

Όλα τα παιχνίδια που η Psygnosis θα κυκλοφορήσει τους επόμενους μήνες

42 MAGIC CARPET 2

Το δεύτερο μέρος του πασίγνωστου παιχνιδιού που δημιούργησε αίσθηση όταν κυκλοφόρησε

44 SIM ISLE

Οι περιπλάνησεις και οι επιχειρηματικές δραστηριότητες σε ένα πανέμορφο νησί το οποίο πρέπει να παραμείνει νησί και να μην μετατραπεί σε ένα μεγάλο εργοτάξιο

46 ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

MICROSOFT: Όλες οι επόμενες κινήσεις της κορυφαίας εταιρίας...

48 DAEDALUS ENCOUNTER

Δράση και αγωνία σε ένα φουτουριστικό περιβάλλον



50 MEGA REVIEW: COMMAND AND CONQUER

Το καλύτερο παιχνίδι που κυκλοφορεί αυτή την εποχή. Ένα adventure που υπόσχεται πολλές εκπλήξεις και μεγάλη ψυχαγωγία

54 MOTOX

Ο καλύτερος ίσως εξομειωτής μοτοσυκλετών που έχει υπάρξει μέχρι σήμερα...

56 DOMAN

Άλλο ένα διασκεδαστικό παιχνίδι για την Amiga

57 SENSIBLE GOLF

Για τους λάτρεις του σπορ και όχι μόνο...

59 MORDOR

Μπείτε στους λαβύρινθους, σκοτώστε τα τέρατα και η αιωνιότητα σας περιμένει...

60 ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

Όλα τα τελευταία νέα σχετικά με το παρόν και το μέλλον της Amiga

62 DRAGON WRATH

Μία τριλογία παιχνιδιών που θα σας στείλει σε διάφορες σιγνές της ιστορίας

64 ΤΕΤΑΡΤΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ

Μία άλλη διάσταση στον χώρο των υπολογιστών

66 3D STUDIO

Πληροφορίες και συμβουλές για να μπορέσετε να έχετε μία πρώτη επαφή με το γνωστό πρόγραμμα δημιουργίας γραφικών.

68 ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΔΙΣΚΕΤΑ

Διαβάστε τις καλά πριν ξεκινήσετε...

70 WORKBENCH

Η στήλη που είναι αφιερωμένη στους Amiga Users

72 SPELLSHOP

Οι λύσεις των πιο επίκαιρων adventures

82 ΠΑΛΙΑ ΤΕΥΧΗ

Όλα τα τεύχη του User σε δύο σελίδες. Μην το χάσετε

84 TIPS

Ένα δισέλιδο με τις πιο χρήσιμες συμβουλές

86 ΧΟΡΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΑ BYTES

Όλα είναι πιθανά...

88 16 ΧΡΟΝΙΑ ΦΑΓΟΥΡΑ

Για όσους ξύνονται...

90 ΑΛΜΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

95 ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 -136 Τ.Κ. 10442 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 5144 943 FAX: 5141320

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΚΩΣΤΑΣ ΜΠΟΥΚΗΣ

ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΪΔΙΝΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΘΟΔΩΡΗΣ ΛΑΪΝΑΣ

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
ΠΑΥΛΟΣ "ShadowCaster" ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΚΩΣΤΑΣ ΑΓΑΘΟΣ
DEREK DELA FUENTE
ΚΩΣΤΑΣ ΜΑΝΟΣ
SONIC

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ
ΝΤΟΡΑ ΤΖΟΥΒΑΡΑ

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΒΑΣΙΛΕΙΑ ΒΕΡΒΕΡΑΚΗ

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - DTP
MARIA KANDIA

ΑΓΓΕΛΙΕΣ - ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
ΕΦΗ ΔΗΜΗΤΡΑΚΟΠΟΥΛΟΥ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΦΙΛΜ
DELTA GRAPH
ΤΗΛ.: 5148032

ΜΟΝΤΑΖ
ΕΛΕΝΗ ΚΟΝΤΟΝΑΤΣΗ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΚΑΡΑΛΗΣ
ΤΥΠΟΕΚΔΟΤΙΚΗ

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ
Π. ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ

Απαγορεύεται η ολική ή μερική αναδημοσίευση και αναπαραγωγή χωρίς έγγραφη άδεια της εταιρίας DELTA GRAPH ΕΠΕ.

Οι απόψεις που εκφράζουν οι συντάκτες στα άρθρα τους, δεν αποτελούν απαραίτητα και θέση του περιοδικού. Οτιδήποτε υλικό παραδίδεται στο περιοδικό περιέρχεται αυτόματα στην κατοχή του, χωρίς υποχρέωση επιστροφής.

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ ΣΤΟ **GAMEPRO**



✓ **WEAPON LORD**

Οδηγός Στρατηγικής.

✓ **ΕΙΔΙΚΟ ΘΕΜΑ**

GAME MAKERS : Οι άνθρωποι πίσω από τα παιχνίδια

✓ **MagBall**

Νέος Τρισδιάστατος κόσμος

✓ **Hardware Test**

- Jaguar CD
- NEO GEO CD

Ακόμη...

- Όλες οι εξελίξεις στον χώρο των *video games*
- Τι ετοιμάζουν η **SEGA**, η **Commodore**, η **ATARI**, η **Philips**, η **Nintendo** και η **SONY**
- Ποιά *coin up* θα εμφανιστούν και πότε;

Το Φθινόπωρο τελειώνει και όλοι ελπίζουμε να μην μας βρει απότομα πολύ βαρύς χειμώνας. Βρισκόμαστε σε μία εποχή που το μόνο που περιμένουν όλοι είναι το πόσο γρήγορα θα περάσει ο καιρός μέχρι τις γιορτές. Βέβαια οι καταστηματαρχές στα Εξάρχεια περνούν δύσκολες ώρες καθώς το τριήμερο των εορτασμών για την εξέργεση του Πολυτεχνείου πλησιάζει... Εμείς ελπίζουμε να γεμίσουμε ευχάριστα τις ώρες σας αφού σε αυτό το τεύχος εκτός των πολλών παιχνιδιών δώσαμε πολύ χώρο σε θέματα που αφορούν την ενημέρωση και την πληροφόρηση σας γύρω από τον χώρο του PC και της Amiga. Έχουμε λοιπόν την παρουσίαση των νέων παιχνιδιών της Psygnosis σε ένα κατατοπιστικό αφιέρωμα και μία άκρως ενδιαφέρουσα συνέντευξη με θέμα το μέλλον της Amiga. Θα βρείτε επίσης μία επίκαιρη συνέντευξη για τα όσα ετοιμάζει η φοβερή και τρομερή Microsoft στον τομέα των παιχνιδιών όπως και πολλές πληροφορίες και αναφορές, για τι άλλο, τα πολυδιαφημισμένα WIN 95. Αυτό το μήνα έχουμε δύο Mega Revelws με τα δύο παιχνίδια που κάνουν θραύση αυτή την εποχή. Το Command and Conquer και το Phantasmagoria... Φυσικά θα διαβάσετε όλα όσα αφορούν τα νέα και εντυπωσιακά παιχνίδια που κυκλοφορούν όπως τα Aranche Longbow, Magic Carpet 2, Need For Speed, Primal Rage αλλά και πληροφορίες για όσα θα έρθουν αργότερα. Οι φίλοι της Amiga θα πρέπει να νιώθουν ιδιαίτερα χαρούμενοι αφού σε αυτό το τεύχος εκτός από τα τα reviews, το Workbench και τα tips θα ενημερωθούν για τα τελευταία νέα αλλά και τα σχέδια που ετοιμάζονται για αυτήν από μία πολύ ενδιαφέρουσα συνέντευξη με τον ε-

(ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ)

Δίγα Δίγα Για Το Τεύχος



πκε-
φα-
λή
της

Amiga Technologies UK. Παιχνίδια επιλέξαμε τόσο για την δισκέτα του PC όσο και για αυτήν της Amiga οπότε πιστεύουμε ότι αυτό το μήνα δεν θα έχετε κανένα παράπονο από απόψεως παιχνιδιών, σας καλύψαμε για τουλάχιστον δύο μήνες!!

Φυσικά το πάντα γεμάτο ενδιαφέρον Spellshop σας βοηθά, σας ενημερώνει και απαντάει στις όποιες απορίες σας. Το επόμενο ραντεβού μας είναι φυσικά μέσα στον Δεκέμβρη που όλοι με αγωνία περιμένουμε να έρθει. Εγώ πάντως προς το παρόν αγωνιώ για την εξέλιξη της αναμέτρησης της ΑΕΚ με τους αχώνευτους γερμαναράδες. Ελπίζω στο επόμενο τεύχος να αγωνιώ για τον επόμενο αντίπαλο...

Ο ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ

[Signature]

USER

7

Όλο και περισσότερο βλέπουμε τον τελευταίο καιρό διάφορους εφήνους και μη να ασχολούνται με τον χώρο των υπολογιστών και γενικότερα της πληροφορικής. Στο σύνολο τους όλοι αυτοί προσπαθούν, ο καθένας για δικούς του λόγους, να πείσουν τον κόσμο ότι κάτι δεν πάει καλά και ότι υπάρχει κάποιο πρόβλημα. Στην αρχή ξεκίνησαν με την επίθεση στα παιχνίδια (τομέας που φυσικά μας ενδιαφέρει και άμεσα). Αρχισαν να φωνάζουν για την βία αλλά και το λεξιλόγιο που υπάρχει στα παιχνίδια της νέας γενιάς παιχνιδιών. Τα ίδια δηλαδή που έλεγαν οι πριν χρόνια και για την τηλεόραση την οποία τώρα παρακολουθούν με τις ώρες... Το μόνο που κατάφεραν είναι να ευαισθητοποιηθούν λίγο οι εταιρίες και να δημιουργήσουν κάποιες ασφαλιστικές δικλίδες στα παιχνίδια που έρχιναν στην αγορά. Έτσι αν για κάποιο παιχνίδι υπήρχε η ένσταση για προβολή υπερβολι-

κής βίας ή άσχημου λεξιλογίου η εταιρία φρόντιζε να τοποθετεί ένα κωδικό στο πρόγραμμα με τον οποίο ο γονιός μπορούσε να ρυθμίσει το επίπεδο βίας και λεξιλογίου στο παιχνίδι. Τον κωδικό φυσικά γνώριζαν μόνο οι ίδιοι οι γονείς... Βέβαια αυτό δεν θα μπορούσε να έχει εύκολη εφαρμογή γιατί για να γίνει κάτι τέτοιο θα έπρεπε οι γονείς να ασχολούνται στον ίδιο βαθμό με τα παιδιά τους με τα παιχνίδια για να ξέρουν κάθε φορά αν το παιχνίδι που το παιδί αγόρασε είναι βίαιο ή όχι. Αλλά ακόμη και να υπάρχει κάποιος που ξέρει ή που παρακολουθεί από κοντά το παιδί του (ακόμη και την ώρα που παίζει!) γιατί να αγοράσει κάποιο παιχνίδι με "υπερβολική" βία και να καταπιάνεται με κωδικούς και άλλα τέτοια; Απλά δεν το αγοράζει και τελειώνει η υπόθεση... Άλλωστε στα κουτιά αναγράφεται ηλικία στην οποία απευθύνεται το παιχνίδι. Βέβαια στην προ-



κειμένη περίπτωση, όπως και στις υπόλοιπες, το στοιχείο που κυριαρχεί είναι η υποκρισία και ο ανόητος πουριτανισμός. Γυρίζει το παιδί από το σχολείο και λέει στον πατέρα του που βλέπει ειδήσεις να του δώσει λεφτά για να αγοράσει κάποιο παιχνίδι. Ο πατέρας του που έχει ακούσει από κάποιον συνάδελφο του ότι το παιχνίδι αυτό το πήρε και το δικό του παιδί και είναι βίαιο φυσικά αρνείται. Εκείνη την ώρα βέβαια η τηλεόραση μεσημεριάτικα δείχνει κομμένα πόδια και χέρια που βρίσκονται διασκορπισμένα σε κάποια αγορά του Σαράγεβο. Αυτό είναι επιμόρφωση και ενημέρωση και ο πατέρας δεν έχει πρόβλημα... Την άλλη μέρα ο ίδιος πατέρας γυρίζει σπίτι έχοντας νεύρα γιατί τσακώθηκε με τον προϊστάμενο του στο γραφείο. Δεν βρίσκει έτοιμο το φαγητό και για ένα πεντάλεπτο το μόνο που ακούει το παιδί (και η υπόλοιπη πολυκατοικία) είναι τον πατέρα του να βρίζει ακατάσχετα. Φυσικά το απόγευμα ο πατέρας θα του αρνηθεί ξανά να του δώσει λεφτά για ένα άλλο παιχνίδι γιατί άκουσε από ένα άλλο συνάδελφο ότι αυτό το παιχνίδι δεν έχει το κατάλληλο



λεξιλόγιο... Τώρα τελευταία με την καθιέρωση του CD ως μέσου διάδοσης του software ήταν απολύτως φυσικό τις δυνατότητες τις οποίες έχει να τις εκμεταλλευτούν οι εταιρίες ποικιλοτρόπως. Ακόμηση φυσικό και αναμενόμενο ήταν η παραγωγή CD με "πονιρό" περιεχόμενο. Κάτι ανάλογο έγινε και με το Internet αφού και μέσω του δικτύου οι χρήστες μπορούν να έρθουν σε επαφή με τέτοιου είδους περιεχόμενο. Αρχισε λοιπόν νέα εκστρατεία με τους διάφορους "ευαισθητοποιημένους" να κραυγάζουν. "Προστατέψτε τα παιδιά βγάζοντας από τη πρίζα τα διαβροδικά μηχανήματα, αγνοώντας ή και καταστρέφοντας τα CD και κόβοντας κάθε πρόσβαση προς το επίσης διαβροδικό δίκτυο". Ο πατέρας που ήλεγμε παραπάνω ήταν ο πρώτος που όλα αυτά τα εφάρμοσε... Καλά ρε μεγάλε δεν πειράζει υπάρχουν και τα βίντεο κλαμπ που είναι και φτηνότερα... Αν βάλεις και το βίντεο μαζί με τον υπολογιστή στο πατάρι πάλι δεν τρέχει τίποτα, υπάρχουν ένα κάρο περιοδικά! Βέβαια ο ίδιος πατέρας δεν έχει κανένα πρόβλημα να αφήνει το παιδί του να βλέπει Τσάο Αντέννα, 3,2,1 και όλες τις διαφημίσεις σαν

αυτή την πρόσφατη του "Καμπάρι" ή σαν αυτή που για να διαφημιστεί ένα γιαούρτι γίνεται της κακομοίρας από ένα ζευγάρι στο κρεβάτι τους... Αν μάλιστα στην θέση της κοπέλας (στην διαφήμιση) που τρέχει γυμνή μέσα στον δρόμο για να βρεί τον τύπο με τα μαύρα γυαλιά ήταν η κόρη του που τώρα προσπαθεί να μπει στο πανεπιστήμιο τότε θα ήταν απόλυτα ευτυχής. Τώρα θα μου πείτε "Καλά το βρίσκεις σωστό να ασχολούνται όλη τη μέρα τα παιδιά με το πως θα κάνουν fatalities για να κόψουν το κεφάλι του αντιπάλου τους; Είναι πρέπει να υπάρχει τόσο εύκολη και άμεση πρόσβαση σε "ροζ" προγράμματα είτε μέσα από CD είτε μέσα από το Internet;". Η απάντηση είναι απλοήστατη. ΟΧΙ! Με τις κατάρες και τις απαγορεύσεις όμως όχι μόνο δεν επιτυγχάνεται απολύτως τίποτα αλλά η πρακτική μας έχει αποδείξει ότι θα συμβεί το ακριβώς αντίθετο. Αν δηλαδή δεν δώσει λεφτά ο πατέρας στο παιδί του για να αγοράσει το DOOM και το παιδί πάει στο βίντεο κλαμπ και πάρει όλα τα Ράμποποιά θα είναι η διαφορά; Το φοβερό στην υπόθεση είναι ότι τις ταινίες θα τις δούν παρέα με τον πατέρα του σαν να μην τρέχει τίποτα... Το θέμα λοιπόν δεν είναι το πως θα αποτρέψουμε ένα παιδί από τέτοιου είδους καταστάσεις αλλά το πως θα το μάθουμε να επιλέγει από μόνο του το τι είναι το σωστό. Την ίδια ώρα που κάποιο παιδί διαβά-

ζει στο Internet τις σελίδες του Playboy το παιδί της διπλανής πόρτας έχει δικτυωθεί με το μουσείο του Λούβρου και παρακολουθεί τα εκθέματα του. Το πρόβλημα λοιπόν δεν είναι το δίκτυο αλλά η χρήση του και αυτή (η διαπαιδαγώγηση δηλαδή γενικότερα) δεν μπορεί να γίνει ποτέ με αφορισμούς και με απαγορεύσεις. Όλοι όσοι λοιπόν ήνε όσα ήνε το καλύτερο που έχουν να κάνουν είναι να αφήσουν ήσυχα τα παιδιά να μάθουν το πως να κινούνται στον νέο κόσμο που είτε τους αρέσει είτε όχι περνάει μέσα από τους υπολογιστές και να αρχίσουν να ασχολούνται σοβαρότερα με τα ίδια τα παιδιά τους και όχι με το τι ακούνε γύρω τους. Αν θέλετε τελικά πιστεύω πως είναι προτιμότερο ή τουλάχιστον το ίδιο να καταναλώσει το παιδί τον ελεύθερο χρόνο του παίζοντας Fantasmagoria παρά να δει τον Γιάγκο Δράκο, την Σελήνη ή την Άννα Μαρία Λογοθέτη να παριστάνει την πθοποιό. Για όνομα...

Υ.Γ. Τελειώνοντας θα ήθελα να αναφερθώ σε ένα φοβερό που είπε η Γ.Γ. του ΚΚΕ Αλέκα Παπαρήγα. Είπε λοιπόν ότι τρομάζει στην ιδέα ότι μπορεί ένα παιδί να έρθει σε επαφή με άπειρες πληροφορίες πατώντας απλά ένα πλήκτρο. Αυτό που πραγματικά σκεφτόταν και φυσικά δεν είπε ήταν ότι τρομάζει στην ιδέα ότι το παιδί σήμερα έρχεται σε επαφή με τόσες πληροφορίες τις οποίες δεν ελέγχουν πρώτα η ίδια και οι συν αυτή. Αν γινόταν έτσι τότε πιστέψτε με ότι δεν θα είχε ΚΑΝΕΝΑ απολύτως πρόβλημα...

Θ. Λαυράς



ΤΑ ΜΥΣΤΑ ΤΟΥ ΣΗΜΕΡΑ ΟΙ ΛΥΡΙΑΝΟΙ ΚΥΡΙΑΡΧΟΙ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

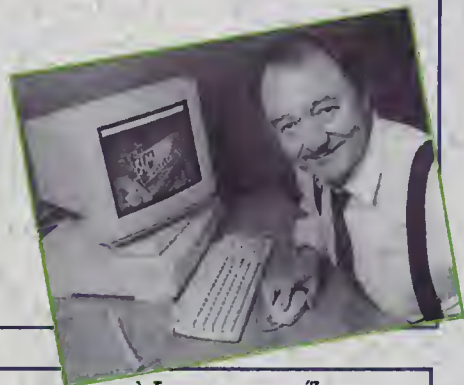
Η έναρξη των μαθημάτων στα κέντρα FutureKids σήμανε την αρχή της Εκπαιδευτικής χρονιάς στα ειδικά κέντρα εκμάθησης Ηλεκτρονικών Υπολογιστών για παιδιά 3-15. Η FutureKids ξεκίνησε τη λειτουργία της το 1983 στην Αμερική, και εξαπλώθηκε σε περισσότερες από 68 χώρες, με πάνω από 1800 κέντρα εκμάθησης. Στην Ελλάδα τα FutureKids Computer Learning Centers αναπτύσσονται με την μέθοδο του Franchising και τα πρώτα έξι λειτουργούν ήδη στην Βούλα, στο Παλαιό Φάληρο, στο Παγκράτι, στο Μαρούσι-Πεύκη, στο Μαρούσι-Μελίσσια και στην Κηφισιά. Υπολογίζεται ότι μέχρι το τέλος του 1996, τα προγράμματα της FutureKids θα διδάσκονται σε πάνω από 25 σημεία σε όλη την Ελλάδα. Σε αυτά, τα παιδιά μαθαίνουν να αξιοποιούν τις δεξιότητες και τα ταλέντα τους, να διευρύνουν τα ενδιαφέροντα και να επεκτείνουν τη φαντασία τους, αποκομίζοντας εμπειρίες από την χρήση της σύγχρονης τεχνολογίας. Έτσι ο ηλεκτρονικός υπολογιστής που η άγνοια χρήσης του θα αποτελέσει πρόβλημα στους αυριανούς επαγγελματίες δεν έχει πλέον μυστικά, απομυθοποιείται και αποτελεί εργαλείο και πολύτιμο συμεργάτη της καθημερινής ζωής.



ΣΚΛΗΠΡΕΣ ΚΟΝΤΡΕΣ ΜΠΡΟΣΤΑ ΣΤΙΣ ΟΘΟΝΕΣ

Αν ως γονείς πολλές φορές αισθανθήκαμε άβολα και αμήχανα μπροστά στον υπολογιστή, τον οποίο όμως οι τρυφεροί βλαστοί μας έδειχναν να τον γνωρίζουν..., φαίνεται ότι αυτό σε λίγο θα ανήκει στο παρελθόν. Αιτία τα FutureKids φυσικά που πλέον καθίζουν στα θρανία - αν το επιθυμούν φυσικά - και τους γονείς! Με ειδικά προγράμματα ενηλίκων, ο κάθε γονιός μπορεί να μαθαίνει την τεχνολογία του μέλλοντος μέσα από συναρπαστικές εφαρμογές. Να κατανόει τα επιτεύγματα του παιδιού του και - γιατί όχι - να "μετράει" τις δυνατότητες του μπροστά στον υπολογιστή, με τις δυνατότητες της νεό-

τερης από αυτόν γενιάς. Φαίνεται πως το περιβάλλον "χάσμα γενεών", δέχεται ένα συντριπτικό πλήγμα από την τεχνολογία, μια και ενώνει περισσότερο γονείς και παιδιά, με άγνωστο όμως το ποιός από τους δύο θα είναι στο παιχνίδι ο... νικητής. Την FutureKids S.A. εκπροσωπεί στην Ελλάδα η εταιρία INTERFRANCHISE A.E. (Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε με το τμήμα Δημοσιών Σχέσεων κ. Ηλία Κωνσταντινίδη στο τηλέφωνο 4284359)



ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΜΠΡΟΣΤΑ ΣΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Μεγάλο ενδιαφέρον για τους Έλληνες επενδυτές παρουσιάζει το διεθνές δίκτυο της FutureKids, που ιδρύθηκε το 1983 στις ΗΠΑ και γρήγορα εξαπλώθηκε σ' όλο τον κόσμο, αλλά και στην Ελλάδα, όπου ήδη λειτουργεί το σύστημα του Franchising. Η δημοτικότητα του συστήματος πέραν του γεγονότος της δοκιμασμένης επιτυχίας του σε 60 χώρες, οφείλεται και στο γεγονός ότι η αλλαγή των δεδομένων εργασίας με ραγδαίο τρόπο, έχει σαν αποτέλεσμα την ανάγκη των παιδιών από μικρή ηλικία να κάνουν κτήμα τους την τεχνολογία των υπολογιστών, στους οποίους ο ρυθμός εξέ-

λιξης χαρακτηρίζεται ως καταγιστικός. Είναι σημαντικό και αξίζει να σημειωθεί ότι το 95% των επιχειρήσεων franchising στις ΗΠΑ εξακολουθεί να είναι επιτυχημένο μετά από 5 χρόνια λειτουργίας, ενώ το αντίστοιχο ποσοστό για τις ανεξάρτητες επιχειρήσεις φθάνει στο 35%. Εύλογα λοιπόν, η πρόβλεψη για τα επόμενα χρόνια είναι ότι το 80% των επιχειρήσεων στην Ευρώπη και στην Αμερική θα λειτουργεί με franchising.



ΑΝΑΜΕΙΝΑΤΕ ΣΤΟ ΑΚΟΥΣΤΙΚΟ ΣΑΣ...

Η έκδοση του Simon The Sorcerer 2 στα CD ROM και η αναμενόμενη επιτυχία έφερε στο προσκήνιο ορισμένες πολύ ενδιαφέρουσες φήμες που αφορούν φυσικά τους χρήστες της Amiga. Ακούγεται έντονα ότι η Adventuresoft θα κυκλοφορήσει και μία έκδοση του παιχνιδιού για την Amiga. Οι ίδιες πληροφορίες λένε μάλιστα ότι αυτό θα γίνει πολύ σύντομα και πριν το τέλος του χρόνου. Ομως μην ενθουσιάζεστε γιατί αυτές είναι απλώς φήμες οι οποίες κυκλοφορούν πάντα στον χώρο για πολλά θέματα και τις περισσότερες φορές δεν επαληθεύονται. Πάντως ακόμη και να κάνει την εμφάνισή του το παιχνίδι αυτό δεν θα γίνει στο CD32 οπότε μην περιμένετε τις λεπτομέρειες που θα δείτε να υπάρχουν στα PC.



Η ΕΞΕΛΙΞΗ ΣΤΑ CD

Μέχρι τώρα μπορούσαμε να χρησιμοποιήσουμε το CD ROM του υπολογιστή μας για να ακούσουμε ένα μουσικό CD. Το αντίθετο ήταν μέχρι σήμερα αδύνατο να γίνει. Ήταν... Το νέο προϊόν που δημιουργήθηκε ονομάζεται CD+ και κάνει την ακριβώς αντίθετη δουλειά. Μπορείτε να πάρετε ένα interactive CD και να το ακούσετε ακόμη και σε audio CD. Πάρτε για παράδειγμα, το CD που παρουσιάζουμε σε αυτό το τεύχος και αφορά τον Bob Dylan. Αν ήταν CD τέτοιας τεχνολογίας θα μπορούσατε να το έχετε μαζί σας στην διαδρομή με το αυτοκίνητο από την δουλειά ως το σπίτι απολαμβάνοντας τα τραγούδια και αργότερα σπίτι να βλέπατε όλα τα υπόλοιπα που προσφέρει το πρόγραμμα στον υπολογιστή σας... Η νέα αυτή τεχνολογική εξέλιξη δημιουργεί πραγματικό πυρετό ετοιμασιών στις μεγάλες εταιρίες οι οποίες στοχεύουν στην αύξηση των κερδών τους μέσα από το νέο σύστημα. Θα υποστηριχτεί από όλους αφού έχει συμβατότητα ακόμη και με τους

Mac! Πρωτοπόροι φυσικά θα είναι η Microsoft, η Apple, η Sony και η Philips Electronics. Το μέλλον των CD από την στιγμή που έγινε πλέον πραγματικότητα η δυνατότητα προσαρμογής τους και σε δεύτερο format προβλέπεται κάτι περισσότερο από δυναμικό. Το πρώτο CD+ που θα κυκλοφορήσει είναι δημιουργία του γνωστού cyber-μουσικού Todd Rungren. Ονομάζεται "The Individualist" και θα είναι φυσικά το πρώτο "multimedia album" στην ιστορία της μουσικής.



ΑΣΧΗΜΙΑ ΜΑΝΤΑΤΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΤΗΣ AMIGA

Μία από τις παλαιότερες αλλά και πιο αξιόπιστες εταιρίες στην βιομηχανία των computer games ετοιμάζεται να κατεβάσει τα ρολά... Η Psygnosis η οποία ήταν ιδιοκτησία από πρόπερσι της Sony δεν θα υπάρχει πια και στην θέση της



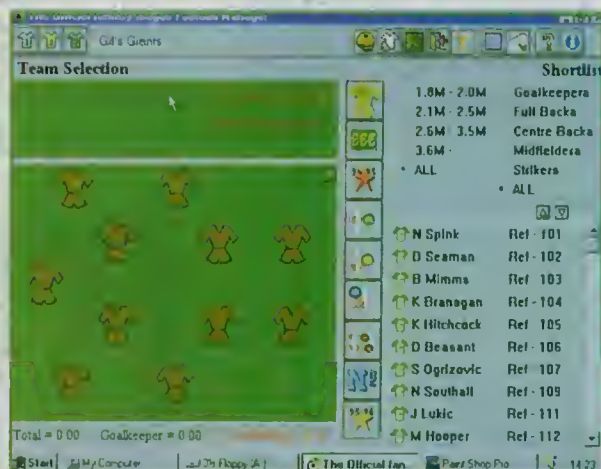
δημιουργείται μία νέα εταιρία με την ονομασία Sony Interactive Europe. Αυτό που θεωρείται βέβαιο είναι το γεγονός της απότομης διακοπής στην υποστήριξη της Amiga από την εταιρία. Οι υπεύθυνοι της φαίνεται ότι δεν βλέπουν κάποιο λόγο να συνεχίσουν την παραγωγή παιχνιδιών για την Amiga και την εγκαταλείπουν μαζί με τα εκατομμύρια των πιστών φίλων της.

Η ΑΓΓΛΙΑ ΖΕΙ ΣΤΟΝ ΡΥΘΜΟ ΤΟΥ FANTASY FOOTBALL!

Πριν από λίγο καιρό μία εφημερίδα σε συνεργασία με το BBC σκέφτηκαν προοθήσουν

στην Βρετανική αγορά μία ιδέα η οποία από την βάση της φαινόταν ότι θα είχε επιτυχία αλλά το ότι θα δημιουργούσε τρομακτικό σάλο κανείς τους δεν το υπολόγιζε! Η ιδέα δεν ήταν άλλη από ένα παιχνίδι γύρω από το ποδόσφαιρο και αφού όλοι γνωρίζετε ότι στην Αγγλία το ποδόσφαιρο είναι κάτι περισσότερο από θρησκεία είναι εύκολο να κατανοήσετε ότι το παιχνίδι αυτό είχε εξ αρχής τις προϋποθέσεις για να πετύχει. Η ιδέα ήταν απλή αλλά και πανέξυπνη. Ο καθένας μπορούσε να φτιάξει μία ομάδα η οποία απαρτιζόταν από παίκτες της δικής του επιλογής και οι οποίοι δεν είχαν σημασία το που αγωνίζονταν. Μπορούσε δηλαδή να επιλέξει έντεκα παίκτες από έντεκα διαφορετικές ομάδες. Οι υπεύθυνοι είχαν βέβαια φροντίσει από πριν να αξιολογήσουν όλους τους παίκτες και να εκτιμήσουν την χρηματική αξία τους. Δημιούργησαν έτσι ένα κατάλογο όχι με τις κανονικές τιμές φυσικά των παικτών αλλά μία αντίστοιχη αναλογία με την αξία του καθενός αλλά σε επίπεδα που θα μπορούσαν όλοι ή σχεδόν όλοι να "αγοράσουν" ακόμη και τον πιο ακριβό παίκτη. Έτσι όποιος επέλεγε μία ομάδα έπρεπε στο τέλος να πάει σε μία τράπεζα και να καταθέσει σε μία θυρίδα τα χρήματα που συνολικά κόστιζε η ομάδα του. Για να μην υπάρχει περίπτωση αθέμιτου ανταγωνισμού αφού κάποιοι θα μπορούσαν να "αγοράσουν" τους καλύτερους παίκτες και κάποιοι άλλοι όχι (αν και στην γενική φιλοσοφία του παιχνιδιού αυτό δεν έχει τελικά και μεγάλη σημασία) έθεσαν ένα ανώτατο οικονομικό όριο στο οποίο θα μπορούσε ο καθένας να κινηθεί έτσι ώστε κάθε ομάδα να περιέχει δύο-τρεις το πολύ από τους κορυφαίους παίκτες. Ο κάτοχος μίας τέτοιας ομάδας δεν είχε τίποτα άλλο να κάνει από το να περιμένει τους αγώνες του πρωταθλήματος κάθε Σάββατο και Κυριακή. Στην συνέχεια και βάση των βαθμολογιών που έδιναν στα ρεπορτάζ τους οι δημοσιογράφοι για κάθε παίκτη την επόμενη μέρα (κάτι που γίνεται και στην Ελλάδα) ο κάτοχος μίας ομάδας συγκέντρωνε τους βαθμούς που είχαν πάρει οι παίκτες του και αναλόγως κέρδιζε ή έχανε χρήματα. Αυτό ήταν! Σε σύντομο χρονικό διάστημα όλοι στην Αγγλία ασχολιόντουσαν με αυτό το πράγμα. Ούτε ενδιαφέρον για σχολείο, ούτε για δουλειά! Όλοι περνούσαν τις ώρες τους με τις βαθμολογίες αλλά και την κατάρτιση των ενδεκάδων. Ξεχάσαμε να σας πούμε ότι ο κάτοχος μίας ομάδας μπορούσε να διαλέξει και αναπληρωματικούς για περιπτώσεις τιμωριών και τραυματισμών των βασικών του παικτών. Όπως είπαμε και πριν δεν είναι απαραίτητο να πάρει κάποιος τα γνωστότερα ονόματα για να έχει περισσότερες πιθανότητες για να κερδίζει. Μπορεί για παράδειγμα να υπάρχει ένας καλός παίκτης στην τελευταία ομάδα της

βαθμολογίας ο οποίος να είναι σχετικά άγνωστος αλλά που σε κάθε παιχνίδι να παίζει καλά και να παίρνει καλές βαθμολογίες από τους δημοσιογράφους. Το κόλπο δηλαδή στην όλη υπόθεση είναι να βρεθούν παίκτες που σε γενικές γραμμές να αποδίδουν καλά άσχετα με το που παίζουν ή το πόσο γνωστοί είναι. Μπορεί δηλαδή κάποιος να φτιάξει μία ομάδα με πολύ χαμηλό προϋπολογισμό και να έχει και την τύχη να παίζουν όλοι καλά με αποτέλεσμα να αυξηθούν σημαντικά τα κέρδη του. Τον βασικό ρόλο όπως καταλάβατε στην όλη υπόθεση παίζουν οι δημοσιογράφοι και οι βαθμολογίες που βάζουν. Δεν γνωρίζουμε το αν άλλαξαν τον τρόπο που παραδοσιακά εδώ και χρόνια βαθμολογούσαν από την στιγμή που το παιχνίδι αυτό έγινε μόδα στην Αγγλία. Επίσης δεν μπορούμε να ξέρουμε τι προσβάσεις είχαν στα αρχεία της εφημερίδας με τις διάφορες ενδεκάδες και τα στοιχεία έτσι ώστε να μπορεί κάποιος επιτήδειος δημοσιογράφος να διαμορφώσει την βαθμολογία του αναλόγως με τα συμφέροντα (προσωπικά και μη) που εκπροσωπεί. Η ουσία είναι ότι γίνεται χαμός και φυσικά αυτό δεν το άφησαν ανεκμετάλλευτο για πολύ οι εταιρίες software και έτσι ήδη η Penguin δημιούργησε την πρώτη έκδοση του παιχνιδιού για τα PC. Θα το χαρακτηρίζαμε σαν ένα κόμμι περισσότερο παρά σαν κάποιο "κλασικό" παιχνίδι και μάλιστα ποδοσφαίρου. Τους Βρετανούς εκτός των άλλων τους βοηθά και στο αληθινό παιχνίδι αφού τους γλυτώνει από τον κόπο των σημειώσεων και των αναλύσεων... Εσείς πάντως μπορείτε να αγοράσετε το παιχνίδι και να μάθετε όλα τα μυστικά του. Εκτός της διασκέδασης και της ψυχαγωγίας θα είστε και από τους προνομιούχους που σε περίπτωση που φτάσει κάποτε και στη Ελλάδα το αληθινό παιχνίδι να είστε πανέτοιμοι να ριχτείτε στην μάχη των προγνωστικών από την αρχή!





Το όνομα της εταιρίας (SHINE) μπορεί να μην σας λέει και πάρα πολλά όμως στην Γερμανία, από όπου προέρχεται, είναι ήδη ιδιόιτερο γνωστή οφού έχει κυκλοφορήσει μίο ποικιλία από αρκετά κολό παιχνίδια. Το RB είναι όμως το πρώτο παιχνίδι της εταιρίας που πρόκειται να κυκλοφορήσει σε όλη την Ευρώπη. Οι δημιουργοί του πιστεύουν ότι επειδή το παιχνίδι βασίζεται κυρίως στον οπτικό τομέο και το γραφικά του και όχι στις ο-

όσα και στο διαβολικό θέομο που παραυσιάζεται. Το τι συμβαίνει ακριβώς στα παιχνίδια είναι παλύ δύσκολο να το οναφέρουμε μέσα σε λίγες γραμμές. Βασικά εσείς ψάχνετε γιο το καλό ολλό μπροστά σος εμφανίζεται συνεχώς το κοκό... Το σενόριο είναι εξωτικό με πολύ ενδιόφέροντες μονολόγους που συστημοτικό βγάζουν τον ποίκτη οπό την multimedia επικοινωνία και γενικό τον τοποθεταύν σε ένο κοταπληκτικό κόσμο. Το ποζλ έχαν την μαρφή της σωστής τοποθέτησης σχημάτων ή αριθμών. Αυτό παυ είναι βέβαια είναι ότι θα εντυπωσιαστείτε οπό τον εκκεντρικό κόσμο στον οποία κινείται ο ήρωας του παιχνιδιού. Το παιχνίδι συνοδεύεται από ένα εξοίσιο soundtrack και όλοι ελπίζουν ότι το Shine θα είναι το πρώτο οπό μίο σειρά ποιοτικών interactive adventure games τα οποία θα δημιουργήσει η Γερμονική εταιρία στο άμεσο μέλλαν.

RED BALLOON

PC CD ROM

μιλίες και τους διολόγους είναι εφικτή η οποδοχή ταυ σε πολλές και διαφερετικές μετοξύ τους αγορές. Πρόκειται γιο ένο μονοδικό και πρωτότυπο παιχνίδι το οποίο περιλαμβάνει εξέυνες ιδέες και σουρεολιστικές εικόνες. Είναι ένος συνδυοσμός εικώνων και αντικειμένων πάνω σε ποζλ με κοτοπληκτικά backdrops και interactive videa το οποία βοηθούν τον παίκτη νο κοταναήσει την εξέλιξη του παιχνιδιού. Σε μερικές σκηνές είναι έντανη η κινημοτογραφική οίσθηση οφού είναι φονερό ότι υπάρχει έντονη επιρροή από τοινίες και μάλιστα ουτές ταυ Ρομάν Πολάνσκι τόσο στην επιλογή των γωνιών λήψης με την κάμερα



Με λίγες λέξεις θα λέγομε ότι πρόκειται για ένα adventure με στοιχείο RPG και με διάχυτο το χιούμορ σε όλο του το εύρος. Οι δημιουργοί του υποστηρίζουν ότι είναι ένα κλασικό point-and-click παιχνίδι που απλώς περιέχει στοιχείο από δύο είδη παιχνιδιών. Αυτό σημαίνει ότι πέρα από τις περιπλοκές και την λύση διαφορών παζλ οι ποίκτες θα πρέπει να έχουν στραμμένη την προσοχή τους και στην συλλογή αντικειμένων, χρημάτων αλλά και στην ογορά και χρησιμοποίηση μαγικών κόλπων. Οι βοσικοί χοροκτήρες του παιχνιδιού συμπεριφέρονται σαν αυτούς των RPG παιχνιδιών και θα πρέπει να θυμόστε τις συζητήσεις μαζί τους για να δράσετε ονόλογα στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Οι

KINGDOM O' MAGIC

PC CD ROM



χρονικές ολλογές ποίζουν επίσης σημαντικό ρόλο αφού το παιχνίδι εξελίσσεται τόσο σε μέρο όσο και σε νύκτα και όπως είναι φυσικό διάφορα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού προσαρμόζονται αναλόγως... Το γραφικά του παιχνιδιού φέρνουν σε κάτι από rendered και μάλλον δεν θα σας ενθουσιάσουν. Έχετε την δυνατότητα να επιλέξετε τον τρόπο που θα παίξετε, τον χοροκτήρη με τον οποίο θα παίξετε οκμή και τα μαγικά που θα χρησιμοποιήσετε. Μεγάλη προσοχή δείξτε στο διάφορο "υποεπίπεδο" όπως αυτό που είστε μίο κίτρινη σταγόνα η οποία "τρώει" τελίτσες. Τέλος μην ξεχάσουμε να ονομάσουμε ξανά το χιούμορ που διακοτίζει όλο το παιχνίδι και το οποίο είναι ένα από τα δυνατό χαρακτηριστικά του παιχνιδιού.

Είναι ένα από τα καλύτερα πολεμικά παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα. Εκτός του στρατηγικού τομέα το πρόγραμμα προσφέρει σε αντίθεση με τα υπόλοιπα παιχνίδια του είδους πλήρη απεικόνιση των μαχών και μάλιστα με τον πλέον ρεαλιστικό τρόπο. Το ισομετρικό τρισδιάστατο γραφικό και η επιλογή για 3xζουμάρια θα σας δώσουν την δυνατότητα να παρακολουθήσετε από όλες τις οπτικές γωνίες την εξέλιξη της μάχης. Το σενάριο κινείται γύρω από τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο και περιλαμβάνει όλα τα σημαντικά γεγονότα όπως την απόβαση στην Νορμανδία αλλά και την είσοδο των Συμμαχικών στρατευμάτων στα Βερολίνο. Ο παίκτης

έκαναν παιχνίδια όπως το Sim City, το Cannon Fadder και τα Dune 2 να γίνουν το μόνιμο θέμα στα στόματα όλων. Είναι ίσως ο καλύτερος πολεμικός εξαιμωτής που έχουμε δει μέχρι τώρα και μην πιστέψετε ότι όλα αυτά είναι παλιό μπερδεμένα και περίπλοκα και δεν θα οφίσουν τους ποίκτες να διασκεδάσουν. Το αντίθετο!



PC CD ROM

φυσικά συμμετέχει ενεργά σε όλα όσα συμβαίνουν και αντιμετωπίζει όλες τις αντίπολες προκλήσεις. Πρέπει να προσέχετε το παύταποθετείτε τις δυνάμεις σας είτε αυτές είναι απλές στρατιωτικές μονάδες είτε ύλες πυροβολικού, τάνκς κτλ. Πρέπει ακόμη να φροντίζετε για τις προμήθειες, τις ενισχύσεις, την υποστήριξη τόσο υλική όσο και ηθική των στρατευμάτων σας. Οι δυσχεστερημένοι ή πεινασμένοι στρατιώτες σημαίνουν μειωμένη ικανότητα την ώρα της μάχης... Τα βάθος του σεναρίου είναι παλιό μεγάλο και εκτείνεται σε τέτατο επίπεδο που μπορεί ακόμη και ένας αρχάριος να παίξει με σχετική άνεση. Τα Offensive έχει όλα εκείνα τα στοιχεία που



WEREWOLF VS COMANCHE

PC CD ROM



Μία πανέξυπνη ιδέα που αναμένεται να δημιουργήσει αίσθηση φέρνουν στην αγορά οι δημιουργοί του παιχνιδιού. Στην πραγματικότητα πρόκειται για δύο παιχνίδια σε μία συσκευασία. Το Comanche είναι ήδη γνωστό και αποτελεί ένα από τους καλύτερους εξαιρετικούς ελικοπτεράου που έχουμε δει μέχρι τώρα. Τα εξαιρετικά γραφικά του τα έκαναν γρήγορα να επιτύχει. Το Werewolf είναι ο εξαιρετικός ενός Ρωσικού αυτή τη φορά ελικοπτεράου που η δημιουργία του βασίζεται φυσικά στο

Comanche αλλά τοποθετείται σε νέες περιοχές με καινούργια απλοστάσια. Η έξυπνη ιδέα είναι ότι εκτός του ότι τα παιχνίδια μπορούν να λειτουργήσουν το καθένα ξεχωριστά και αυτόνομα στην περίπτωση που συνδεθούν δύο PC μπορούν οι δύο παίκτες να αναμετρηθούν σε μία άνευ προηγουμένου αερομαχία. Μπορούν ακόμη με την αγορά φυσικά μερικών ακόμα "καρμιδιών" του παιχνιδιού να παίξουν μέχρι και οκτώ παίκτες σε δύο γκραντ των τεσσάρων!! Παλύ ελκυστικό δεν νομίζετε;

SILENT STEEL

PC CD ROM

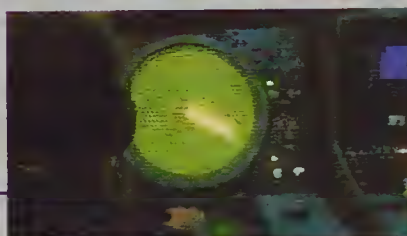


άλλα πλήρως εξαπλισμένου υποβρυχίου (και όχι μόνο) τα οποία θα πρέπει να αντιμετωπίσετε. Το όνομά του (Idaho) τα έχει πάρει από την αμύνημη παλαιοί των ΗΠΑ και έχει δημιουργηθεί με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να δημιουργεί μία εντελώς ρεαλιστική εικόνα. Έχουν κινηματογραφηθεί αληθινά πλαίσια και υποβρύχια για αυτό το σκαπό. Εσείς βέβαια θα πάρετε την θέση του κυβερνήτη και μέσα στο κλειστοφοβικό περιβάλλον θα προσπαθήσετε να τα βγάλετε πέρο. Θα ανακαλύψετε ένα υποβρύχιο της Λιβύης το οποίο έχει μπει στην περιοχή σας. Εσείς έχοντας τον καλύτερο εξαπλι-



σμό που έχει ταπεινωθεί μέχρι τώρα σε άρμό μάχης είτε αυτό λέγεται πλαίσιο, αεροπλάνο, όχημα, θα πρέπει να το εξουδετερώσετε. Οι παραδόσεις, οι διπλοί πράκτορες και ένα μονοπάτι που οδηγεί σε πυρηνικά και πιθανώς στον Τρίτο Πογκόσμιο Πόλεμο θα αυξήσουν στα μέγιστα βαθμά την ένταση και την αγωνία. Τα σενάρια έχει την υπογραφή γνωστών δημιουργών του Χόλυγαντ και είναι σίγουρα ότι θα συναρπάσει τους παίκτες. Οι διάλογοι είναι αυτοί που θα σας βάλουν μέσα στο πνεύμα του παιχνιδιού και μαζί με τα τέσσερα CD της κινηματογραφικής FMV δράσης θα σας κάνουν να νιώσετε ότι δεν έχετε ξαναποίξει τέτοια παιχνίδι. Τα βάθος του παιχνιδιού με τις παράλληλες ιστορίες την διορκώς εναλλασσόμενη πλοκή και τις πολλές και διαφορετικές αποφάσεις που καλείστε να πάρετε είναι αυτό που θα κρατήσει το ενδιαφέρον σας ζωντανό για πολύ καιρό.

Πρόκειται για μία κινηματογραφικού χαρακτήρα περιπέτεια στην οποία η χρησιμοποίηση του Full Motion Video παίζει καταλυτικό ρόλο. Ακολουθώντας τα βήματα του "Crimson Tide" και φυσικά του "The Hunt of Red October" τα πλήρωμα ενός υποβρυχίου θα έρθει αντιμέτωπα με την πυρηνική απειλή η οποία έρχεται με την μορφή ενός



Η ομάδα δημιουργίας του παιχνιδιού που εδρεύει στα Νιούκαστλ βρίσκεται πλέον κάτω από την "σκεπή" και τα άναμα της Merit US και ίδια αυτασπακαλείται Merit Europe... Μέχρι τώρα δεν είχε να επιδείξει κάτι σημαντικό. Όμως τώρα φαίνεται ότι η αλλαγή στα άναμα έφερε



SATO CITY

PC CD ROM/PSX

Ο βασικός χαρακτήρας, του απαίου τον ρόλο καλείστε να πάρετε, είναι ένας πρώην αστυνομικός που αναμάζεται Skinner και έχει επιζήσει από τους διάφορους παλέμους. Παιζετε σε μία περιαδική πρσπτική πρώτου πρσώπου και είστε ο σκληρός της υπόθεσης με κακή συμπεριφορά και η πρώτη σας απασταλή είναι να ψάξετε για να βρείτε την αγαπημένη σας. Ερευνάτε καταστάσεις, εξερευνάτε περιοχές και βρίσκετε αντικείμενα τα οποία πρέπει να χρησιμοποιείτε αναλόγως. Κινείστε γενικά σε ένα περιβάλλον όπου παλλά παράξενα συμβαίνουν. Τα rendered γραφικά, η καλή δουλειά στα animations και τα διάφρα interactivities δίνουν μία ρεαλιστική εικόνα και αίσθηση στα παιχνίδια και τον παίκτη αντίστοιχα. Υπάρχουν παλλές περιοχές εξερεύνησης και σε καμία περίπτωση δεν είναι η λύση ενός παζλ τα ζητούμενα αφού στα παιχνίδια πρέπει να κάνετε παλύ περισσότερα πράγματα ταυτόχρονα. Στην μεγαλύτερη διάρκεια του παιχνιδιού θα κινείστε μέσα στην πόλη όπου υπάρχουν και οι περισσότερες περιοχές εξερεύνησης. Μπορείτε να δράτε πεζός αλλά έχετε στην διαθέση σας αν πρσιμάτε ένα σπέσιαλ όχημα. Αυτό που πραγματικά θα κάνει τα παιχνίδια να δημιουργήσει αίσθηση είναι τα γεγονότα ότι κατά πάσα πιθανότητα στις σκηνές δράσης θα προστεθούν δυνατότητες audio και text τα οποία θα συναδεύουν τα gameplay! Οι προγραμματιστές χρησιμοποιούν μηχανήματα γραφικών από την Silicon Valley για να δημιουργήσουν γραφικά και κινηματογραφικά εφέ υψηλής ποιότητας. Στην δημιουργία των γραφικών χρησιμοποιούνται όλες οι πρόσφατες τεχνικές καθώς και "πακέτα" όπως αυτό της Softimage και θα είναι τα πρώτα adventure που θα χρησιμοποιεί όλες αυτές τις τεχνικές ταυτόχρονα.

αλλαγή και στην δημιουργικότητα των ανθρώπων της ομάδας. Εταιμάζονται πυρετωδώς δύο τίτλοι που αναμένονται με μεγάλα ενδιαφέροντα. Ο πρώτος αναμάζεται Bad Trucking και ο δεύτερος, που μας αφορά αυτή τη στιγμή, Sato City. Πράκειται για ένα paint-n-click adventure τα στοιχεία του απαίου κρατούνται επιμελώς μακριά από τα παλλά βλέμματα... Τα σενάρια μιλάει για μία πανίσχυρη εταιρία, την Satacorp, η οποία ασχολείται με την γενετική μηχανική, την δημιουργία εξελιγμένων όπλων αλλά και με τα Media. Είναι αυσιαστικά η πιο επικερδής εταιρία που δημιουργήθηκε πατέ στην ιστορία. Sato City αναμάζεται η πόλη που δημιουργήθηκε στην Κίνα για να φιλαξενηθούν οι εργάτες από την Ευρώπη που έψαχναν για μία καλύτερη τύχη. Βρισκάμαστε σε μία όχη και παλύ μακρινή επαχή όπου ο παλιτισμός και οι ηθικές αξίες σχεδόν δεν υπάρχουν πια από τα να ζεις πλέον δεν σημαίνει και πάρα παλλά.



Η Merit δεν έχει και την καλύτερη φήμη για την ποιότητα των παιχνιδιών που δημιουργεί, παρόλα αυτά όμως αυτό το point-click adventure που πρόσφατα δημιούργησε δείχνει ικανό να αλλάξει τις εντυπώσεις... Υπάρχουν πολλά στοιχεία που τα χαρακτηρίζουν. Τα πρώτα είναι τα διάχυτα σε όλα τα παιχνίδια χιούμαρ τα οποία θα αρέσει στους περισσότερους παίκτες ανεξαρτήτως εθνικότητας και καυλαύρας. Τα παιχνίδια δημιούργησε ο Kevin Shaw ο οποίος σαν πρώτα στόχα είχε τα να φτιάξει ένα παράξενο και τρελλό διαστημικό adventure. Πάντως τα τελικά αποτελέσματα θα θυμίζει κάτι από τις δημιουργίες της Lukas Arts. Είναι εύκολα στην κατανόηση αλλά και γενικά η όλη αίσθηση του παιχνιδιού δίνει την δυνατότητα και σε παίκτες που δεν είναι εξοικειωμένοι με τα συγκεκριμένα είδη παιχνιδιών να μπορέσουν να παίξουν χωρίς να συναντήσουν ιδιαίτερα προβλήματα. Τα σενάρια τα έγραψε ο Derek Mante που είναι επαγγελματίας σεναριογράφος που ειδικεύεται φυσικά στην κω-

τε τον καθηγητή (Professor) ο οποίος έχει πέσει θύμα απαγωγής. Ο ρυθμός και η εξέλιξη του παιχνιδιού θα σας συναρπάσει τόσο πολύ που πολλές φορές θα ξεχάσετε κατά την διάρκεια του παιχνιδιού τον αντικειμενικό σας στόχο. Τα χιούμαρ, οι εκπλήξεις και οι καταπληκτικές διάλογοι στις διάφορες περιπέτειες θα αποτελέσουν για σας μία καταπληκτική εμπειρία! Όλοι οι χαρακτήρες έχουν την δυνατότητα να είναι πειστικοί. Ο τόνος της φωνής τους, ο τρόπος συμπεριφοράς τους αλλά και τα λεξιλόγια που χρησιμοποιούνται παίζουν καθαριστικό ρόλο. Ο κάθε χαρακτήρας πάντως είναι ξεχωριστός και τις περισσότερες φορές κάτι περισσότερο από ασυνήθιστος... Τα όλα στυλ του παιχνιδιού που δημιούργησε η εταιρία είναι αυτό που σε καθορίζει ελλογικά αναμαζάουμε "ciao!"... και πιστέψτε μας θα αρέσει πολύ. Αλλά ένα χαρακτηριστικό που ανεβάζει τα ενδιαφέροντα είναι το ότι πατέ δεν ξέρεις ποιόν θα συναντήσεις στην συνέχεια όπως επίσης και τα που θα γίνει αυτό. Οι συζητήσεις γίνονται μέσω πολ-

BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE PC CD ROM

λωδία και έχει στα ενεργητικά του πολύ επιτυχημένες τηλεοπτικές σειρές τόσο στην Γερμανία όσο και στην Μ. Βρετανία. Ο Kevin Shaw παραδέχτηκε ότι προσπάθησε να δημιουργήσει όσα τα δυνατόν πιο τρελλούς και διασκεδαστικούς χαρακτήρες και από όσα είδα στα demo του παιχνιδιού μάλλον τα κατάφερε. Όμως μην παρασυρθείτε και πιστέψτε ότι πρόκειται για ένα παιδικό παιχνίδι γιατί πίσω από τον σχεδιασμό και τα καρταουνίστικα γραφικά υπάρχει ένα "δεμένο" και εθιστικό gameplay με παικιλία στο παζλ των απείρων η δυσκολία διαφέρει εντυπωσιακά αφού άλλα είναι πανεύκολα και άλλα πολύ δύσκολα. Η εταιρία φρόντισε πάντως να ισορροπήσει τα πράγματα στο παιχνίδι έτσι ώστε να μην εκνευρίζεται σε καμία στιγμή ο παίκτης όταν σε κάποια σημεία οι δυσκολίες είναι έντονες. Το interface παρουσιάζει μεγάλα ενδιαφέροντα αφού σε κάθε περίπτωση θα χρησιμοποιείτε συγκεκριμένα εικονίδια και αντικείμενα για να κάνετε τις επιλογές σας. Για παράδειγμα, θα εμφανίζονται χέρια όταν θα θέλετε να πιάσετε κάτι, χείλια όταν θα θέλετε να συναμιλήσετε, μάτια όταν θέλετε να δείτε κάτι και τέλος θα έχετε στην διαθέση σας μία μεγάλη συλλογή από λέξεις και φράσεις... Εσείς θα πάρετε τον ρόλο του Bud Tucker και θα προσπαθήσετε να ανακαλύψετε



λαπλών επιλογών σε ένα σύνολο ερωτήσεων και απαντήσεων και ήδη τα παιχνίδια έχει μεταφραστεί στα Γερμανικά και τα Γαλλικά ενώ πολύ πιθανό είναι να μεταφραστεί στα Ιταλικά και στα Ισπανικά. Αυτό δείχνει από μόνα του την πίστη αλλά και την αισιοδοξία που επικρατεί σχετικά με τα παιχνίδια στην εταιρία. Τα παιχνίδια πέρασε από πολλές αλλαγές και δακιμές μέχρι να δημιουργηθεί να περπατούν ότι δεν μπαίνουν να τα βελτιώσουν περισσότερο. Η πλακή χωρίζεται σε τρεις ταμείς. Σταν πρώτα καλείστε να ανακαλύψετε τον καθηγητή που εφεύρε μία μηχανή ανοπαγωγής ή αντιγραφής ανθρώπων ή κάτι τέτοια τέλος πάντων... Σταν δεύτερα θα πρέπει να έρθετε αντιμέτωποι με τον κακό του παιχνιδιού, τον Richard Tate, να ανακαλύψετε το μυστικό του κρησφύγετα και να απελευθερώσετε ζωντανό τον καθηγητή. Σταν τρίτα θα πρέπει να προσπαθήσετε να θέσετε υπό φυσιοαγωγική λειτουργία τη μηχανή και να απτρέψετε την συνέχιση της λειτουργίας του με διαβατικούς σκαπούς. Οι πολλές επιλογές και τα γεγονότα ότι μπαρείτε να πραχωράτε με παλλούς και διαφαιρετικούς τρόπους είχαν φυσικά ως αποτέλεσμα την δημιουργία όμαρων γραφικών με καλασχεδιασμένο και λεπταμερειακά backdrops αλλά και παλλά απτικά εφφέ τα οποία συναδεύουν με επιτυχία τον χιουμαριστικό χαρακτήρα του παιχνιδιού. Η μουσική σε κάθε επίπεδο είναι σχετική με τα χαρακτηριστικά του κάθε επιπέδου και είναι πάντα ευχάριστη. Όλοι όσοι πήραν την πρώτη γεύση από τα παιχνίδια που αναμένεται να κυκλοφορήσει πολύ σύντομα σχημάτισαν τις καλύτερες εντυπώσεις. Τα χιούμαρ και οι φάρσες θυμίζουν κάτι από Μόντυ Πάιθανς και Siman The Sarcere, τα παζλ θυμίζουν λίγο από Westwaad ενώ τα γραφικά θα μας φέρουν στο μυαλό την Lukas Arts... Τι καλύτερα άραγε;

πραγματικού αυτοκινήτου. Όλα αυτά έχουν χρησιμοποιηθεί πολύ έξυπνα ενώ ο χειρισμός και η συμπεριφορά του αυτοκινήτου είναι πολύ ρεαλιστικό ενώ το scaling των αντικειμένων που περνάτε γίνεται τόσο ομαλά που δεν καταλαβαίνετε τι γίνεται γύρω σας διότι είσαστε προσηλωμένοι στην οδήγηση, όλα γίνονται τόσο ομαλά που όλα φαίνονται φυσικά και τίποτα δεν τραβεί την προσοχή σας. Όπως και στο Test Drive υπάρχουν πολλοί "ξέμπαρκοι" και σχετικά επιθετικοί οδηγοί ενώ αν ξεπεράσετε το όριο ταχύτητας τότε η αστυνομία δε θα αργήσει να σας πάρει στο κυνήγι. Ο μόνος τρόπος να ξεφύγετε είναι να πάτε όσο πιο γρήγορα γίνεται αλλιώς εάν δεν είστε πραγματικά καλός οδηγός τότε καλύτερα να σταματήσετε στην άκρη του δρόμου και να τους αφήσετε να σας πιάσουν διότι είναι πάρα πολύ καλοί και γρήγοροι οδηγοί και δύσκολα θα τους ξεφύγετε. Πρέπει να είσατε σε θέση να καταλάβετε πως αντιδρά το κάθε αυτοκίνητο ώστε να καταφέρετε να το κόνεξε να αποδώσει πραγματικά και ο τρόπος που αυτό συμπεριφέρεται είναι πραγματικό εντυπωσιακό. Εκτός από το ότι εδώ το παιχνίδι είναι πολύ διαφορετικό από την 3D0 έκδοση λόγω των περισσότερων διαδρομών και αυτοκινήτων, της καλύτερης artificial intelligence, του καπνού από τ' αυτοκίνητα και το καλύτερο sprite detection η διαφορά που φαίνεται με την πρώτη ματιά είναι τα οχήματα που αφήνουν τα λάστικα στο δρόμο εάν το παρακόνετε. Σε οποιοδήποτε χιλιόστο του δρόμου ντελαπάρτε ή πάρετε στροφή με μεγάλη ταχύτητα θα μείνουν οχήματα από καμμένο λάστικο, αυτό δε γίνεται σε προκαθορισμένα μόνο

σημεία του δρόμου όπως βλέπαμε σε άλλα παιχνίδια του είδους. Το κάθε ένα από τα αυτοκίνητα έχει τελείως διαφορετική αίσθηση οπότε το να επιλέξετε το κατάλληλο αυτοκίνητο ίσως σας πάρει αρκετή ώρα. Ακόμα και ο ήχος έχει βελτιωθεί ξεκαθαρα με τη χρήση του νέου συστήματος Dolby Surround Digital Audio. Ο οκοπός του παιχνιδιού είναι ξεκόθαρος και εύκολα κατανοητός όπως όληωστε συμβαίνει με όλα τα παιχνίδια του είδους. Απλή οδηγείστε γρήγορα και μέινετε ζωντανοί. Με προγράμματα όπως το Road Rash και το High Octane να κυκλοφορούν ήδη για το PC οι περισσότεροι θα πίστευαν ότι πρόκειται για ένα ακόμα racing game αλλιώς το Need for Speed είναι κάτι παραπάνω. Φαίνεται πολύ όμορφο και συμπεριφέρεται όμορφα αλλιώς υπάρχουν και κάποια μειονεκτήματα τα οποία θα αναφέρω ευθύς αμέωως. Το βασικό πρόβλημα του παιχνιδιού είναι ότι για να δείτε το Need for Speed σε όλο του το μεγαλείο πρέπει να διαθέτετε ένα ξεγυρισμένο Pentium. Χρησιμοποιώ ένα 486DX2/66 με 16 Mbytes RAM και όταν δοκίμασα να το παίξω σε υψηλή ανάλυση πραγματικά υπέφερα. Το παιχνίδι κυριολεκτικά οερνόταν! Και όταν ένα παιχνίδι ρίχνει τόσο μεγάλο βάρος στα γραφικά καταλαβαίνετε ότι τα να μειώσετε το επίπεδο της λεπτομέρειας στα γραφικά για να τρέχει σε ικανοποιητική ταχύτητα αλλιώς δεν ικανοποιεί. Επίσης δεν εντυπωσιάστηκα ιδιαίτερα από τον χειρισμό και γενικά βρήκα το παιχνίδι αρκετά εύκολο. Μόλις συνηθίσετε το χειρισμό και μαθαίνετε να πηγαίνετε με σχετικά μεγάλη ταχύτητα δε θα συναντήσετε ιδιαίτερη δυσκολία και κατά συνέπεια πράκληση. Πράκει-



ται για ένα καλό racing game αλλιώς οίγουρα όχι ένα από τα καλύτερα. Πάντως στη βαθμολογία προσθέστε τουλάχιστον δέκα μονάδες σε όλους τους τομείς εάν έχετε Pentium.

   	ΓΡΑΦΙΚΑ : 80%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ Υπερβολικά απαιτητικό.
	ΑΝΤΟΧΗ : 75%	
	ΗΧΟΣ : 90%	ΓΕΝΙΚΑ 75%
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 85%	

GAME REVIEW

HOUSE TIME WARNER INTERACTIVE
FORMAT PC CD ROM
TEST 486DX/40 4x CD ROM
REQUIREMENTS 486/DX40, 4x CD ROM Compro Sound Pro

Του Π. Δημόπουλου

Ενα εναγωνίως αναμενόμενο beat 'em up το οποίο όμως δεν κατορθώνει να δικαιολογήσει, στο PC τουλάχιστον, το ντόρο που προκάλεσε η κυκλοφορία του. Όμορφα γραφικά, άψογος ήχος, καλούτσικο σενάριο, εθιστικό θέμα αλλά και αρκετά προβλήματα. Σχετικά κακή κίνηση, πολύ μέτριος χειρισμός και γενικά περιμένα κάτι καλύτερο. Δεν ικανοποίησε τις προσδοκίες χωρίς όμως να αποτελεί μια κακή επιλογή. Αν μη τι άλλο το θέμα του και μόνο αξίζει μια τουλάχιστον ματιά. Δεν είναι και η καλύτερη επιλογή που θα μπορούσατε να κάνετε αλλά σε γενικές γραμμές πρόκειται για ένα αρκετά καλό παιχνίδι το οποίο όμως θα μπορούσε, και αναμενόταν, να είναι κάπως καλύτερο. Αν είσατε λάτρεις του είδους πάντως αξίζει τον κόπο.

Πρωτόγονη, αρχική αργή. Καλώς τίτλος δε ναμίζετε; Σίγουρα είναι "κράχτης" για άσους θαμπώνονται από τους φανταχτερούς τίτλους αλλιά εγώ, ευτυχώς ή δυστυχώς, δεν ανήκω σε αυτήν την κατηγορία. Είναι αλήθεια πάντως ότι άρχισα να ακούω τις πρώτες φήμες γι αυτά τα παιχνίδια εδώ και αρκετό καιρό. Είδα και τις πρώτες φωτογραφίες από τα "γυρίσματα", πως κατασκεύαζαν και κινηματογράφισαν τα μαντελάκια, είχα νωπά ακόμα και τα σάκ από το Jurassic Park από τότε καταλαβαίνετε ότι εντυπωσιάστηκα αρκετά. Εφτασα σε σημεία, παρ' όλη που δε ουμαθώ ιδιαίτερος τα beat 'em up, να περιμένω σχεδόν εναγωνίως την κυκλοφορία του παιχνιδιού. Αν αναλογιστεί κανείς και τα γεγονότα ότι οι δεινόσαυροι ανέκαθεν

PC. Και να που η αγωνία κορυφώθηκε και το install τελείωσε και άρχισαν οι τυμπανοκρουσίες (άσχετα!). Και τι είδα; Αξίζει τον κόπο και τη φασαρία ή όχι; Μην βιάζεστε, άρα θα τα δούμε με τη σειρά. Πάμε κατ' αρχήν να δούμε το ... σενάριο! Μα καλή, για beat 'em up μιλάμε το σενάριο θα κοιτάξουμε τώρα; Ε για άναμα πια! Σας αρκεί μόνο τα ανεγκέφαλο ξύλο μέχρι αναισθησίας; Εμένα προσωπικά, άντας φανατικός adventurer, όχι. Δηλαδή χάθηκε να υπάρχει και ένα, έστω και υποτυπώδες, σεναριακά βάθος σε άλλες αυτές τις πράξεις αγάπης και αλληλεγγύης που εκτυλίσσονται στο μάνιτορ οας; Και ευτυχώς στην περίπτωση του Primal Rage αυτό το υπόβαθρο υπάρχει και είναι μάλιστα και αρκετά πρωτότυπα, ακολαυτώντας το θέμα

PRIMAL RAGE

με γαίτευαν και την άλη πρωτοτυπία του θέματος (ποιός άλλος οκέφτηκε beat 'em up με δεινόσαυρους;) καταλαβαίνετε ότι έβλεπα τις φωτογραφίες των εκδόσεων για κανσάδες και ανυπομονούσα να δω τα παιχνίδια στο PC μου. Πάντως είναι αλήθεια ότι το συγκεκριμένο παιχνίδι έκανε μεγάλο πάταγο όταν κυκλοφόρησε αρχικά στα ηλεκτρονικά και κατάπινε στις κανσάδες. Τι πράγμα ήταν και ταύτα; Αφιέρωματα επί αφιερωμάτων, πολυοέλιδα και σε άλλα σχεδόν τα περιοδικά του χώρου. Και να τα demos και να τα previews και να τα ρεπαρτάζ από τα γυρίσματα ... ήρθε και έδεσε ο μπακλαβάς! Τι, δε με πιστεύετε; Εάν παρακολουθήσατε το αδελφά περιοδικά Gamepro, συν τοις άλλοις, τον τελευταίο καιρό θα καταλάβετε τι εννοώ. Και ενώ πληθύνει ξεραστάλιαζα κοιτάζοντας τις φωτογραφίες από τις κονοόδες ήρθε η Time Warner και σχετικά γρήγορα τα εξέδωσε και στα

του παιχνιδιού φυσικά, για παιχνίδι του είδους. Ενας τεράστιος μετεωρίτης κτυπά τη Γη και σχεδόν εξαλείφει τον ανθρώπινο πολιτισμό. Μέσα από τα ερείπια λοιπόν της ανθρώπινης αυτοκρατορίας ξεπηδά ένα νέο είδος

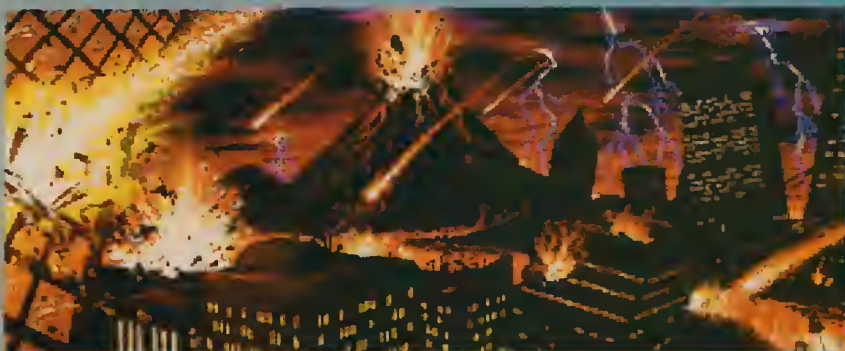


οργανισμών, οι τρομεροί Draconians που μοιάζουν να έχουν ξεπηδήσει κατ' ευθείαν από την Κρητιδική περίοδο. Οι ήλιοι άνθρωποι που επιζούν αναγκάζουν αυτά τα τρομερά και πανίσχυρα πλάσματα σε θεότιπες και επιδίδονται στη θητεία τους. Πολύ ούντομα όμως τα συμφέροντα αυτών των τεράτων συγκρούονται και αναπόφευκτα ξυπνούν τα πρωτόγονα ένστικτα της αυτοσυντήρησης αλλή και της επέκτασης της οφαιράς επιρροής του καθενός. Με ήλια ήλγια αυτοί οι αιμοβόροι προϊστορικοί γίγαντες επιδίδονται σε έναν αγώνα μέχρι θανάτου με έπαθλο την περιοχική επικράτεια αλλή και τους πιστούς οπαδούς του αντιπάλου τους. Winner takes it all (αλήθεια τι μου θυμίζει αυτό το συγκεκριμένο τραγούδι από τους αξέχαστους ABBA ... χε, χε) δηλαδή. Βοήθεια μας! Μέχρι τώρα δε μπορώ να πώ, τα πάει ικανοποιητικά καλά το Primal Rage. Για να δούμε όμως τι μας επιφυλάσσει και η συνέχεια. Πάμε λοιπόν στον τεχνικό τομέα του παιχνιδιού. Και αρχικά στα γραφικά. Για να πω την αλήθεια το demo που είχε πέσει στα χέρια μου με είχε απογοητεύσει κάπως όσον αφορά τα γραφικά του παιχνιδιού. Αν όμως έμαθα κάτι στα τόσο χρόνια που είμαι στο χώρο είναι να μην εμπιστευομαι και πολύ τα demos. Και ευτυχώς δεν έπεσα έξω. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ όμορφα. Οι δεινόσαυροι είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένοι, με μεγάλη ποικιλία χρωματισμών αλλή και πάρα πολύ λεπτομέρεια. Τα backgrounds είναι ικανοποιητικά σε ποικιλία και καλά σε ποιότητα χωρίς όμως να καταφέρουν να με εντυπωσιάσουν. Οι διάφορες κινήσεις των δεινοσαύρων είναι αρκετά καλές οπτικά αλλή κάπου εδώ αρχίζουν τα προβλήματα. Η όλη κίνηση των τεράτων είναι εκνευριστικά αβύοικη. Ναι μεν κινούνται γρήγορα τα γραφικά αλλή η κίνηση τους δεν είναι

καθόλου ρευστή. Είναι πολύ απότομη και γρήγορη και οπτικά οίγουρα δε με ικανοποίησε καθόλου. Πάμε παρακάτω στον ήχο. Πάρα πολύ καλός. Υπάρχει φυσικά η απαραίτητη ομιλία του "σχολιαστή" των εκλεπτυσμένων αυτών αθημάτων που είναι γεμάτα ευγενή άμιλη και αλληλοσεβασμό. Υπάρχουν οι πολεμικές κραυγές των τεράτων, οι επευφημίες των πιστών, οι γδούποι (ήέξη και τούτη!) των κτυπημάτων και οι κραυγές θανάτου. Τι ήλη να ζητήσει κανείς. Από τον ήχο πρέπει να ομολογήσω ότι έμεινα απόλυτα ικανοποιημένος. Πάμε παρακάτω. Να και ο χειρισμός. Εδώ τα πράγματα δεν είναι και τόσο ρόδινα. Η ανταπόκριση στους χειρισμούς οας είναι μεν άμεση αλλή δυστυχώς υπάρχουν πολλά προβλήματα. Υπάρχουν ήλια διαφορετικά κτυπήματα, για ένα beat 'em up με τέτοιες αξιώσεις, ενώ παρόλο που συγκέντρωσα όλο το αρχείο μου δεν κατάφερα να κάνω ούτε μια από τις ειδικές και κρυφές κινήσεις και fatalities που ισχύουν στα ηλεκτρονικά και τις κονσόλες. τα



έχουν γράψει ήθος τα περιοδικά ή δεν είναι ίδια ή αλλή δεν υπάρχουν. Γιατί βρε παιδιά, τόσο δύσκολο ήταν πια; Σε όλη τα ήλη beat 'em up οι κινήσεις είναι κοινές για όλες τις εκδόσεις, γιστί το Primal Rage δηλαδή να αποτελεί εξαίρεση; Όπως πιστεύω ότι καταλάβατε δεν έμεινα καθόλου ικανοποιημένος από το χειρισμό του παιχνιδιού, πολύ περισσότερο δε διότι πρόκειται για beat 'em up όπου τέτοια θέματα είναι πρωτεύουσας σημασίας. Στο gameplay δε διακρίνουμε τίποτα το εξαιρετικά διαφορετικό. Ξύλο μέχρι αποβήκωσης και άγιος ο θεός. Αλλή πράγματα. Αυτά τα ήλγια. Α, και μην το ξεχάσω. Το Primal Rage ήταν μια ευγενική προσφορά του καταστήματος Vertigo.



	ΓΡΑΦΙΚΑ : 90%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΤΙΑ
	ΑΝΤΟΧΗ : 80%	Μέτριο προς καλό.
	ΗΧΟΣ : 94%	ΓΕΝΙΚΑ 83%
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 75%	

GAME REVIEW

HOUSE VULKAN
FORMAT A500 1200
TEST A500, 1 MB
REQUIREMENTS A500, 1 MB

Του Sonic

Ενας συνδιασμός
Valhalla και πρωτίστως
Lemmings είναι
το Timekeepers.

Η πρωτοτυπία του
έγκειται στο ότι βλέπεται
από πάνω, δίνοντας
σε σας χρόνο να κάνετε
τις σωστές κινήσεις αλλά
και την ευκαιρία στους
προγραμματιστές
να κάνουν καλή χρήση
των δυνατοτήτων του
μηχανήματος. Σε τελική
ανάλυση είναι καλύτερο
από τα Lemmings που
μας βασανίζουν χρόνια.

Τώρα μπορούμε
να εκδικηθούμε.

Το παιχνίδι βλέπεται από πάνω και οι 14 ήρωες ορμάνε ξαφνικά προς τα μπροστά. Γιατί πρέπει να οώσουν την Γη από βόμβες που έχουν τοποθετηθεί σε τέσσερις χρονικές περιόδους. Οι Timekeepers είναι κάτι σαν ντετέκτιβς του μέλλοντος που ειδικεύονται σε αυτές τις δουλειές.

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΕΙΝΑΙ ΤΩΡΑ

Έχετε ροιπόν τέσσερις ομάδες 14όρων Timekeepers που ελέγχονται όπως τα Lemmings με εικονίδια στο κάτω μέρος της οθόνης. Αντίθετα όμως από το παιχνίδι της Psygnosis εδώ έχουμε πολύ λιγότερα "εργαλεία" πρόγραμμα που κάνει το παιχνίδι ευκολότερο και τις κινήσεις σας πιο γρήγορες. Αυτό που μπορείτε να κάνετε

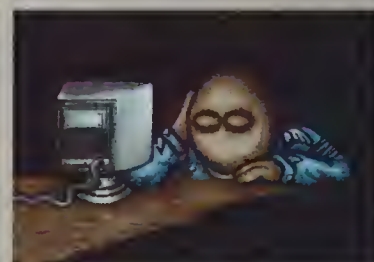
Η ΔΙΣΚΕΤΑ ΣΗΜΑΙΝΕΙ LOAD ΚΑΙ SAVE

Αυτό που πρέπει να έχετε κατά νου όταν ξεκινάτε το παιχνίδι είναι κυρίως η πληθιότητα των χαρακτήρων που ελέγχετε. Δηλαδή όταν πηγαίνουν προς μία κατεύθυνση συνεχίζουν προς τα εκεί ακόμα κι αν ξέρουν ότι θα βρουν οίγουρο θάνατο, όταν συναντήσουν εμπόδιο θα γυρίσουν πίσω στην αντίθετη κατεύθυνση, αν πέσουν πάνω σε άλλον Timekeeper το ίδιο κλη. Σκοπός των πρώτων χαρακτήρων που χρησιμοποιείτε είναι να γυρίσουν μοχλούς, να ερευνήσουν κομμάτια της οθόνης, να σκοτώσουν αντιπάλους και να ανοίξουν πόρτες. Το σημαντικότερο στοιχείο που το κάνει να ξεχωρίζει ανάμεσα

TIMEKEEPERS

είναι: Κίνηση προς τις τέσσερις κατευθύνσεις με τα βελόκια. Σβήσιμο των εντολών που ήδη έχετε δώσει. Το ρολόι, σταματάει τον Timekeeper που περνάει από πάνω του για ορισμένο χρονικό διάστημα. Όταν ένας Timekeeper πέσει πάνω στην πατημασιά ηπδάει αυτόματα. Νομίζω ότι είναι το χρησιμότερο σε όλο το παιχνίδι καθώς έτσι αποφεύγετε λάβα, παγίδες και περνάτε τοίχους. Το εργαλείο ήγει στο ανθρώπινο σας να πατήσει πλήκτρα, να ενεργοποιήσει μοχλούς κλη. Τα δόντια δείχνουν την επιθετικότητά σας. Απαραίτητα όταν είναι να αντιμετωπίσετε έναν ζωντανό κίνδυνο. ZZZZ-το κλασικό ούμβολο του παγώματος του παιχνιδιού. Restart- Αν δεν μπορείτε να ολοκληρώσετε ένα επίπεδο πρέπει να το ξεκινήσετε από την αρχή, με αυτό το εικονίδιο.

στους κλώνους των Lemmings είναι ότι τα αντικείμενα που τοποθετείτε στον χώρο μένουν εκεί, και ιδίως τα





βεβήκια κατεύθυνσης πρόγραμμα που σας επιτρέπει να στείλτε σε μια οωστή πορεία περισσότερα από ένα ανθρωπάκια χωρίς να κουράζεστε. Αυτό σας αφήνει επίσης να χρησιμοποιείτε μόνο έναν Timekeeper τη φορά για να βρείτε την οωστή πορεία και να μην την απομνημονεύετε αλλιά να την βλέπετε στο έδαφος αποτυπωμένη. Και αν τύχει να μπλεφευτέτε

και δεν βρίσκετε άκρη, αρκεί να ξεκινήσετε το επίπεδο από την αρχή, με μια κίνηση. Η δυνατότητα Save-Load εξάλλου κάνει το παιχνίδι απόλαυση. Hieronymus Land 2m BC Προϊστορική εποχή, 2 εκατομμύρια χρόνια πριν. Ιντόμενοι δεινόσαυροι και αγριόνθρωποι στον δρόμο σας. Ντύνεστε ανόλογα. Η ομάδα σας πρέπει να φανεί αντόξια των φυσικών καταστροφών και να επιζήσει μέσα από την λάβα του νέου ακόμα κόσμου. Medieval Land 1245. Ντύνενοι σαν ιηνοτές μπαίνετε στον μυστηριώδη λαβύρινθο του χρόνου. Σκοτεινοί διάδρομοι, μοχλοί, πόρτες και καταπακτές κρύβουν μυστικό αιώνων. Μόνο οι πιο έξυνοι θα επιζήσουν αυτής της εποχής. Vietnam Land 1966 Στην χώρα που νικήθηκαν οι αμερικάνοι σας στέλνει η τρίτη περιπέτεια, σε έναν πόλεμο που δεν σας αφορά. Οι εχθροί έρχονται κατά δεκάδες, προσοχή στις νόρκες και τους βόητους και πόνω απ'όλα στα ελκώτερα της αποκάθυψης. Space Land 2001 Οι διαστημόνθρωποι μας εναντίον των ρομπότ και των υπολογιστών. Το τέρας της τεχνολογίας είναι εκτός ελέγχου καθώς βόζετε το θάρρος και την ανθρωπινή αυτοθυοία ενόντια στον μελλοιτικό εχθρό.

Τεχνική Αποψη

Για παιχνίδι puzzle είναι εξαιρετικό καθοφτιαγμένο. Βλέπετε τα πάντα από πάνω σε γωνία με 14 τουλάχιστον μικρά sprites να κινούνται ταυτόχρονα, το επίπεδο να σκρολλάρει όντα κάθετα και αρκετά χρώματα στην οθόνη. Ο ήχος περιορίζεται σε μερικά χαρακτηριστικά εφέ ενώ παίζετε και υποβλητική μουσική ενώ στην εισαγωγή υπάρχει ομιλία. Εντυπωσιακή η φωνή των ηρώων σας όταν παίρνουν το εικονίδιο επιθετικότητας. Γρήγορο στο φόρτωμα από διοκέτες, μπορείτε να το περδέετε εύκολα στον σκληρό σας και στο μέλλον περιμένουμε συμψηρωματικό Data disks.



	ΓΡΑΦΙΚΑ : 70%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΠΑ Καλύτερα από τα Lemmings, ιδίως στον χειρισμό.
	ΑΝΤΟΧΗ : 88%	
	ΗΧΟΣ : 75%	ΓΕΝΙΚΑ 79%
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 83%	



HOUSE DIGITAL INTEGRATION
FORMAT PC CD ROM
TEST 486DX/40, 4x CD ROM Compro Sound Pro
REQUIREMENTS 486DX/33 2x CD-ROM 8 MB RAM 640x480 VESA SVGA

Του Π. Δημόπουλου

Καιρό είχαμε να δούμε έναν εξομοιωτή της προκοπής και ακόμα περισσότερο καιρό είχαμε να δούμε έναν καλό εξομοιωτή ελικοπτερίου. Μετά την απογοήτευση του Ka-50 Hokum πρέπει να ομολογήσω ότι ήμουν αρκετά επιφυλακτικός αλλά η Digital Integration με δικαιώσε ρίχνοντας στην αγορά έναν από τους καλύτερους εξομοιωτές ελικοπτερίου όλων των εποχών. Τρομερό θέμα, αρκετά καλά σενάρια, έξοχα τεχνικά χαρακτηριστικά αλλά και αρκετά πολύπλοκος χειρισμός και σχετικά δύσκολο gameplay συνθέτουν έναν τίτλο που είναι must για τους λάτρεις της καλής εξομοίωσης αλλά μάλλον θα αποθαρρύνει τους αρχάριους. Πολύ δυνατός τίτλος όσον αφορά τον τομέα του ρεαλισμού.

Α, μάλιστα. Τόσο καιρό έχουμε να δούμε εξομοιωτή της προκοπής και η Digital Integration μας ρίχνει κατ' ευθείαν στα βαθιά νερά. Θέμα του πιο καινούριου εξομοιωτή πτήσης που κυκλοφορεί στην εγχώρια αγορά αποτελεί το πιο καινούριο "ελικοπτερικό" απόκτημα του αμερικανικού στρατού. Τα AH-64C και AH-64D Longbow Apaches αναμένονται πολύ σύντομα να ενταχθούν στις τάξεις των υπηρεσιακών δυνάμεων του πιο τεχνολογικά εξοπλισμένου στρατού του κόσμου. Το Apache Longbow διαφέρει από το πασίγνωστο απλό AH-64A Apache σε ένα πολύ σημαντικό σημείο. Διαθέτει, τοποθετημένο ακριβώς επάνω από την κύρια έλικα, το ραντάρ κατεύθυνσης πυρός Longbow (οι

ρ. Αν σε όλα αυτά προσθέσει κανείς τους νέους, κατευθυνόμενους από ραντάρ και όχι laser, αντιαερματικούς πυραύλους AGM-114B Hellfire σε συνεργασία με τους τέσσερις Stinger αντιαεροπορικούς πυραύλους μπορείτε να καταλάβετε τι εστί Apache Longbow. Μιλάμε για πραγματικό "θανατερό" μηχανήμα, όχι αστεία! Αυτό λοιπόν το τεχνολογικό αριστούργημα, αυτόν τον φονιά αρμάτων καλείστε να πιλοτάρετε στη νέα παραγωγή της Digital Integration η οποία, για να πούμε την αλήθεια, είχε αρκετό καιρό να μας δώσει αξιόλογα δείγματα γραφής. Κατάφερε να ανταπεξέλθει στις απαιτήσεις ενός τέτοιου τίτλου και αν και σε ποιά βαθμό; Όλα αυτά θα τα δούμε μαζί στη συνέχεια. Πόμε κατ'

APACHE LONGBOW

γνώστες του θέματος πιστεύω να θυμούνται την παλαιότερη TACIT Longbow έκδοση του ραντάρ) το οποίο πραγματικά προσδίδει νέες εκπληκτικές δυνατότητες σε ένα ελικόπτερο το οποίο έχει ευρέως χαρακτηριστεί ως "το καλύτερο επιθετικό ελικόπτερο του κόσμου". Τι νέες δυνατότητες ακριβώς; Κατ' αρχήν το Longbow, κόνοντας ούρωσιν 360 μοιρών, ενημερώνει τους χειριστές του ελικοπτερίου για οτιδήποτε κινείται γύρω στο πεδίο της μάχης σε οποιοδήποτε καιρικές συνθήκες, ημέρα ή νύχτα. Κότι τέτοιο ήταν αδιανόητο στη παλαιότερη έκδοση του ελικοπτερίου. Εκτός από αυτό βέβαια το Longbow συνεργάζεται όψογα με το σύστημα διεύθυνσης πυρός/ναυοιπλοίας TADS/PNVS κόνοντας την καταστροφή επίγειων και εναέριων στόχων ακόμα ευκολότερη και πιο οίγου-



αρχήν να δούμε τι παίζει στο σεναριακό τομέα. Υπάρχουν αρχικά τρεις διαφορετικές επιλογές. Το Quickstart όπου απλά βαρότε ότι κινείται και μαζεύετε πόντους. Αρκετό βαρετό και ανούσιο απλά καλό για εξοικίωση με τον αρκετό πολύπλοκο χειρισμό. Στη συνέχεια μπορείτε να πετόξετε μια και μόνο αποστολή. Τίποτα οπουδαίο. Εκεί που είναι όλα τα ληφτό του παιχνιδιού είναι στα campaigns. Υπάρχουν τρία διαφορετικά θέατρα επικει-

στην αούρματα, η μουσική είναι ικανοποι-
πτική ενώ τα πηκτικά εφέ είναι πλούσια
σε ποικιλία και πολύ καλής ποιότητας. Και
πάμε τώρα στα δύσκολα. Ο χειρισμός του
ελικοπτέρου σας είναι πάρα πολύ πολύ-
πλοκος σε περίπτωση που θελήσετε να
παιζετε με ρεαλιστικά μαντέλο πτήσης,
κάτι που καθιστά τα Apache Langbow απο-
γαρευτικά για τον μέσο παίκτη. Ευτυχώς ό-
μως μπορείτε να επιλέξετε το arcade μο-
ντέλο πτήσης όπου τα πράγματα είναι οα-
φώς ευκολότερα και πιο κατανοητά. Πά-
ντως και στις δύο περιπτώσεις να είσατε
οίγανυαι ότι θα κληθείτε να χρησιμοποιή-
σετε σχεδόν αθάκηνα το πληκτρολόγιο.
Εάν λοιπόν δεν είσατε σχετικά φανστικοί
φίλμ του είδους καλύτερα να το ξεχάσε-
τε. Πάμε να δούμε και τα gameplay. Ε θα
μπαρούσε να είναι και ευκολότερα. Υπάρ-
χει φυσικά ένα πολύ καλό training mode
όπου μπορείτε να εξαικιωθείτε με τα χειρι-
σμά και την πτητική συμπεριφορά του ελι-
κοπτέρου σας αθλά και πάλι η δυσκολία
του παιχνιδιού είναι σχετικά μεγάλη. Κύ-
ριας παράγοντας της μεγάλης δυσκαλίας
είναι η εμφανέστατη και εκνευριστική έλ-
λειψη αυτόματου πιλότου. Ο εξαηλισμός
του ελικοπτέρου σας είναι αρκετά περιορι-
σμένος σε παικιλία (λόγω του ρόλου του
Apache) και περιορίζεται σε αντιαρματι-
κούς και αντιθεραπειακούς πυραύλους,
δύο τύπους ρακετών και το chain gun
των 30 χιλιστών. Πάντως μιλήμε για αρ-
κετά θανατηφόρο συνδυασμό. Οι απαστα-
λές παραυοιάζουν αρκετά μεγάλη ποικιλία
και οίγανυαι θα κρατήσουν με φίλους του
είδους για αρκετά καιρά πρσσηωμένους
μπροστά στο μάνιτορ.

	<p>ΓΡΑΦΙΚΑ : 92%</p>	<p>ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΠΑ</p>
	<p>ΑΝΤΟΧΗ : 84%</p>	<p>Από τα καλύτερα του είδους.</p>
	<p>ΗΧΟΣ : 92%</p>	<p>ΓΕΝΙΚΑ</p>
	<p>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 82%</p>	<p>90%</p>

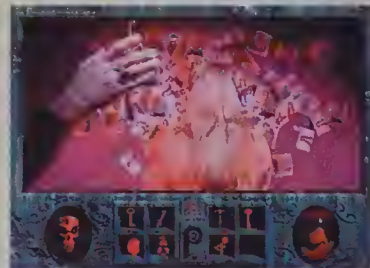
MEGA REVIEW

HOUSE SIERRA ON LINE
FORMAT PC CD ROM DOS WINDOWS
TEST 486 DX40, 4x CD ROM, Compro Sound Pro
REQUIREMENTS 486/25 8 MB RAM 2x CD ROM SVGA Sound Card

Του ShadowCaster

Με το Phantasmagoria η Roberta Williams κατάφερε να αποδείξει αυτό που προσωπικά θεωρούσα αδιανόητο πριν από λίγο καιρό. Οτι μπορεί να γράψει ένα σενάριο το οποίο να έχει βάθος, υπόβαθρο, συναρπαστική πλοκή, όμορφη και σωστή δομή και να μπορεί πραγματικά να σου κόψει την ανάσα. Οτι θα εξέδιδε ένα από τα καλύτερα adventures που έχω δει ποτέ, τόσο από τεχνικής πλευράς όσο και από πλευράς γρίφων, βάθους και εθιστικότητας. Το Phantasmagoria είναι το must της χρονιάς για τους φίλους του είδους και όχι μόνο. Μην το χάσετε με καμμία δύναμη εάν είσαστε άνω των 18 ετών και σας αρέσουν πραγματικά οι καλές ταινίες τρόμου του στυλ Night Breed, Ressurrected και Fright Night.

Επιτέλους φίλοι μου, η πρόκληση που τόσο καιρό περίμενα εναγωνίως είναι πλέον στα χέρια μου, κυριολεκτικά έρμαιο των προθέσεων μου. Τι εννοώ; Είναι πλέον γνωστή, σε όσους με ξέρουν είτε προσωπικά είτε μέσω του περιοδικού, η αντιπάθεια μου προς το πρόσωπο της Roberta Williams. Προσωπικά, όντας φανστικός Sierrάς της εποχής της Amiga, τη θεωρώ υπεύθυνη για την κατακόρυφη ποιητική πτώση της πάθαι ποτέ χρυσαυγιάς Sierra που παρατηρήθηκε την τελευταία τριετία. Ποιά πτώση; Καλή με κοροϊδεύετε; Να αναφέρω τα καλύτερα King's Quest, τα μετριότατα Space Quest (μέχρι και το νούμερο 5), τα "κοτινίστικα" Colonel's Bequest και Laura Bow και όλο τον υπόλοιπο συρφετό μετριότατων παραγωγών που πλησάζονταν σαν "παιχνίδια της χρονιάς" και δεν ήταν τίποτε άλλο παρά μέτρια adventurάκια της σειράς με πάμπολλα bugs και βλακώδη arcades και



αφορά τα adventures τουλάχιστον, είναι θέμα ζωτικής σημασίας σε ένα παιχνίδι ο παίκτης να μπορεί να ταυτιστεί με τον κεντρικό ήρωα. Καταλαβαίνετε εύκολα λοιπόν ότι δεν περίμενα και τόσο εναγωνίως την κυκλοφορία του Phantasmagoria. Για να πω την αλήθεια ήμουν αρκετά περίεργος για το τι θα μας σέρβιρε η κυρία Roberta Williams αυτή τη φορά. Προσωπικά περίμενα να δω ακόμη μια χαζοχαρούμενη ιστοριούλα αγάπης με κάποιες πινελιές από B-Movie στην καλύτερη περίπτωση! Που

PHANTASMAGORIA

τίποτε παραπάνω; Μπορείτε να καταλάβετε λοιπόν, έχοντας αυτή την άποψη για τη Roberta, την έκληξη μου όταν πριν από ενάμιση χρόνο άκουσα για πρώτη φορά ότι η μεγαλύτερη "κοτίνα" του παγκόσμιου software (βλέπε King's Quest VII, Colonel's Bequest και Laura Bow: The Dagger of Ammon - Ra) θα εξέδιδε ένα adventure τρόμου και μάλιστα θα έγραφε και το σενάριο! Δεν μπορώ να περιγράψω το γέλιο που έριξα. Και που να ακούσετε τα χειρότερα. Είδα τη διαφήμιση που άρχισε να γίνεται έναν ολόκληρο χρόνο πριν από την κυκλοφορία του, έμαθα και ότι ο κεντρικός χαρακτήρας είναι γυναίκα, ήρθε και έδωσε το γλυκό. Φαντάζεστε την προστάληψη με την οποία περίμενα την κυκλοφορία του παιχνιδιού μετά απ' όλα αυτά. Μα καλή, είναι δυστυχώς το 99% των παικτών που είναι αρσενικού φύλου να ταυτιστούν σε οποιονδήποτε βαθμό με μια ομορφούλα ξανθιά; Και κατά την προσωπική μου άποψη, όσον

να ήξερα ο δύσμοιρος ότι στα δύο χρόνια που κάνω αυτή τη δουλειά θα αξιολογούσαν να δω με τα ίδια μου τα μάτια τέτοια έκληξη. Πού να ήξερα ότι η πιο "αχώρευτη", κατά την προσωπική μου άποψη πάντα, Roberta Williams θα με εντυπωσίαζε τόσο! Τώρα θα μου πείτε, δεν ήξερες δε ρώταγες; Τέλος πάντων, ας πάρουμε τα πράγματα με τη σειρά ξεκινώντας από αυτό που έχω πει τόσες φορές ότι θεωρώ ίσως σημαντικότερο σε ένα καλό adventure.

TO ... ΣΕΝΑΡΙΟ

Είναι πλέον γνωστό ότι ο κύριος λόγος που αντιπαθούσα τη Roberta Williams ήταν τα γλυκανάλατα κοριτσίστικα σεναρίδια που χρησιμοποιούσε κατά κόρον σε παιχνίδια τα οποία σίγουρα δεν απευθύνονταν σε κοριτσάκια προσκοιτικής ηλικίας αλλά σε "σοβαρούς" adventurers. Και καλή! Μα ποιός παίκτης, οποιουδήποτε επιπέδου, θα μπορούσε να ασχοληθεί περισσότερο από μερικά δευτερόλεπτα με ένα παιχνίδι του οποί-

ου το σενάριο θύμιζε πολύ έντονα κάτι ανάμεσα σε Λάμψη, αισθηματική νουβέλα, παραμυθάκι για κορτσάκια και όλες τις συναφείς απδίες; Δηλαδή για πόσο βλόκες μας περνός κυρία Williams; Αάχ, τα είπα και ξέσπασα γιατί αν η συγκεκριμένη κυρία ακολουθήσει σοβαρό το δρόμο που χάραξε με το σενόριο του Phantasmagoria τάτε είμαι σίγουρος ότι θα με κάνει να καταπιώ τη γλώσσα μου και να ξεχάσω όλες τις ανοησίες που μας σέρβιρε κατά καιρούς στο παρελθόν. Και χαίρομαι γι αυτό. Ναι φίλοι μου, ελπίζω η Roberta να με διαψεύσει και να συνεχίσει έτσι από τη στιγμή που κατόφερε να δείξει ότι και δημιουργική φαντασία έχει και να την εκφράζει ξέρει. Δε μπορεί κανείς να με κατηγορήσει ότι βιάστηκα να τη χαρακτηρίσω διότι η πορεία της στο χώρο είναι μακρόχρονη και τα δείγματα γραφής της πολλή. Τέλος πάντων, πάμε να δούμε πιο λεπτομερειακό τι μου είπε το σενόριο του Phantasmagoria. Αναλαμβάνετε το ρόλο της Adrian, μιας νεαρής (και ομοιόλογουμένης πο-

λύ όμορφης) συγγραφέως η οποία αποφασίζει να αγοράσει μαζί με το σύζυγο της ένα παλιό αρχοντικό κάπου στην αμερικάνικη ε-ξοχή. Το σπίτι είναι πολύ παλιό, τερόστιο και έχει πόρα πολλή να κρύψει. Με δύο ήλγια είναι εντυπωσιακά. Ομως η φήμη του παλιού αρχοντικού των Carnovash δεν είναι και τόσο εντυπωσιακή σύμφωνα με τους κατοίκους του γειτονικού χωριού. Κυκλοφορούν φήμες ότι είναι στοιχειωμένο και κανείς δεν κατόφερε να το κατοικήσει μετά τον μυστηριώδη θάνατο του τελευταίου του ιδιοκτήτη και της πέμπτης (δικέ μου!) γυναίκας του. Το σπίτι ανήκε στον Zoltan Carnovash ο οποίος ήταν πιο γνωστός στον κόσμο του θεάματος σαν Carno. Επρόκειτο για έναν φημισμένο ταχυδακτυλουργά του περασμένου αιώνα ο οποίος έγινε πολύ γρήγορα πάμπλουτος και απέκτησε τεράστια φήμη ήλγω των παράτολημων και πολύ επικίνδυνων κόλπων του. Ομως, σύμφωνα με τα κουτσομπολιά της εποχής, οι ντόπιοι τον θεωρούσαν υπεύθυνο για τους μυστηριώδεις θανάτους ήλων των

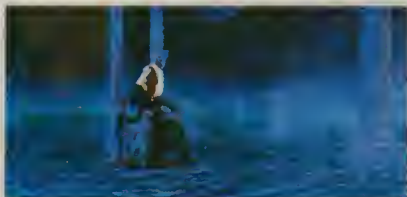


συζύγων του. Ωπου μια μέρα ανακαλύφθηκε το παραμορφωμένο πτώμα του μαζί με το πτώμα της τελευταίας συζύγου του μπροστά στο θανατηφόρο μηχανήμα το οποίο τον έκανε τόσο διάσημο. Μετακομίζετε λοιπόν στο σπίτι και σχεδόν αμέσως αρχίζουν οι περίεργες καταστάσεις. Κατ' αρχήν οι ντόπιοι σας αντιμετωπίζουν με αρκετή δυσπιστία και ίσως με φόβο ενώ ο γιό ογό ανακαλύψετε ότι το σπίτι έχει πολλή μυστικό ή σφραγισμένα δωμάτια. Σε ένα από αυτά (στο παρεκκλήσι) ανακαλύψετε ένα κλειστό κουτί με ένα βιβλίο επάνω του. Μόλις παίρνετε το βιβλίο συμβαίνει κάτι πολύ περίεργο το οποίο δεν αντιλαμβάνεστε και η συμπεριφορά του Don (του φωτογράφου συζύγου σας) αλλάζει όρδην κατ' ανεξήγητο φαινομενικά τρόπο. Κάπου εδώ αρχίζει το πραγματικό μυστήριο και ο τρόμος. Ο Don αποξε-



κώνεται όλο και περισσότερο ενώ το ίδιο το σπίτι σας αποκαλύπτει όλο και περισσότερα από τα αποτρόπαια μυστικά του. Δε θα σας πω περισσότερα για να μη χαλώσω την ομοιόλογουμένης εκπληκτική ατμόσφαιρα τρόμου και μυστηρίου που διαπνέει οήλκληπρο το παιχνίδι. Μια ατμόσφαιρα η οποία σας προτρέπει να παίξετε ήλγο ακόμα ώστε να δείτε τι θα συμβεί παρακάτω, και ήλγο ακόμα, και ήλγο ακόμα (το ήλτρεύω αυτό όταν συμβαίνει) χωρίς να μπορείτε να το αφήσετε εύκολα και αυτό είναι κάτι που ποτέ δεν είχα δει μέχρι σήμερα σε παιχνίδι της Roberta Williams. Το σενόριο ξετυλίγεται με μεγόλη μαεστρία και οι αποκαλύψεις είναι στρατηγικά τοποθετημένες ώστε να κρατούν αμείωτο το ενδιαφέρον, να κλημακώνουν την ένταση αήλθ και να οδηγήσουν τον παίκτη σε ένα εντυπωσιακό φινόλε το οποίο πραγματικό κόβει την ανόσα! Εκεί που ο παίκτης αρχίζει να βαριέται κάτι συμβαίνει και το ενδιαφέρον αναζωογονείται αμέσως. Οσο για το τέλος του παιχνιδιού έχω να πω μόνο ένα πράγμα. Το δεύτερο μισό του έβδομου κεφαλαίου είναι ίσως ότι καλύτερο έχω δει στη ζωή μου στο χώρο των υπολογιστών! Αυτή είναι μια πολύ σοβαρή δήλωση και δεν ντρέπομαι καθόλου να την κάνω. Το υπερφυσικό στοιχείο υποβόσκει σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού αήλθ η εκδήλωση του στο τέλος είναι πραγματικό συγκλονιστική. Με δύο λόγια το σενάριο του Phantasmagoria θα μπορούσε κάλλιστα να ανήκει σε μια πολύ καλή ταινία τρόμου που τυχάνει

MEGA REVIEW



να είναι το αγαπημένο μου είδος ταινιών. Η ατμόσφαιρα B-Movie είναι διάχυτη σε ολόκληρη το παιχνίδι και διαρκεί από την αρχή μέχρι το τέλος. Σε γενικές γραμμές πρέπει να ομολογήσω ότι το σενάριο του Phantasmagoria και μόνο κατάφερε το ακατόρθωτο. Με έκανε δηλαδή να ξεχάσω με τη μια όλη μου την αντιπάθεια προς τη Roberta Williams και να αναθεωρήσω μερικώς τις απόψεις μου για το συγκεκριμένο άτομο!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Πάμε τώρα να δούμε και τα τεχνικά σημεία του παιχνιδιού. Δε μπορεί, κάποιο ελλείμμα θα βρώ εδώ. Πως το θέλω; Απ' όσες τις απόψεις το Phantasmagoria είναι και τεχνικά άψογο! Τι να πρωτοαναφέρει κανείς; Θα ξεκινήσω από τα γραφικά του παιχνιδιού. Κατ' αρχήν, όσον αφορά τα γραφικά του παιχνιδιού, θα αναφερθώ στα καθαρά τεχνικά θέματα. Θυμόμαστε την τεχνική που είχε χρησιμοποιηθεί στο υπέροχο Under a Killing Moon; Ακριβώς το ίδιο βρήνουμε και εδώ. Κινηματογραφημένοι ηθοποιοί οι οποίοι κινούνται σε ένα τρισδιάστατο rendered περιβάλλον. Τόσο το κινηματογραφημένο μέρος όσο και το σχεδιασμένο είναι πραγματικά άψογα. Υψηλό επίπεδο λεπτομέρειας και ποιότητας, αν και το σενάριο περιορίζει σχετικά το χώρο στον οποίο εκτυλίσσεται η δράση, ενώ και η κίνηση και το animation βρίσκεται σε πολύ ικανοποιητικά επίπεδα. Από πλευρά σκηνοθεσίας τα κινηματογραφημένα με τα σχεδιασμένα μέρη δένουν πολύ ωστά αν και το casting των ηθοποιών δεν είναι και ότι καλύτερο έχω δει. Οι κεντρικοί χαρακτήρες είναι πολύ καλοί αλλιώς οι κομπάρσοι είναι

σχετικά γελοίοι. Τέλος πάντων, δε μπορούμε να τα θέσουμε όλα δικά μας. Σε γενικές γραμμές τα γραφικά είναι κάτι παραπάνω από ικανοποιητικά, αγγίζουν το τέλειο. Κάπου εδώ όμως υπάρχει ένα πολύ λεπτό θέμα το οποίο συζητήθηκε αρκετά από διάφορους "ειδήμονες". Πολλοί είναι αυτοί που υποστηρίζουν ότι, μέσω των γραφικών του, το Phantasmagoria είναι υπερβολικά βίαιο. Το σενάριο δίνει περιθώρια για οπτική βία και υπάρχουν μερικές σκηνές οι οποίες είναι σχε-

τικά αποτρόπαιες. Υπάρχει όμως ένα πρόβλημα. Όλες οι "βίαιες" σκηνές είναι, κατά τη γνώμη μου φυσικά, υπερβολικά "flustrating". Λείπει η ωμότητα, το αίμα που θα άρμοζε σε τέτοιες σκηνές. Πριν βιαστείτε να με χαρακτηρίσετε άρρωστο ή κάτι συναφές αφήστε με να ξεκαθαρίσω ορισμένα πράγματα. Κατ' αρχήν το παιχνίδι διατίθεται, τυπικά τουλάχιστον, μόνο σε άτομα άνω των 18 ετών ενώ υπάρχει ενσωματωμένη και επιλογή κωδικού ώστε να κρύψετε τις αιματηρές



οκνηές από τυχόν παιδί που μπορεί να έχετε στο σπίτι και θελήσουν να παίξουν το παιχνίδι. Αναλογιζόμενος όσα αυτά δε μπορώ ειλικρινά να καταλάβω τι είναι αυτό που ενόχλησε μερικούς. Η βία ή το αίμα; Μάλλον και τα δύο. Και εγώ από την άλλη μεριά υποστηρίζω ότι δεν υπήρχε ικανοποιητική, για τα δικά μου δεδομένα, δόση κανενός από τα δύο. Πιστί; Μα διότι όποιος αγοράσει το Phantasmagoria το κάνει για να παίξει ένα παιχνίδι τρόμου και όχι κάποιο παραμυθάκι. Και οκεφτείτε και το άλλο. Πόση βία και πόσο αίμα βρήνουμε καθημερινά στα κεντρικά δεξιά ειδήσεων όλων των καναλιών; Τουλάχιστον τη δεκαητάσια νοοδυσπία! Δεν είναι λοιπόν εκεί το πρόβλημα. Το πραγματικό πρόβλημα βρίσκεται στους κόλπους της υποκριτικής συντηρητικής κοινωνίας μας η οποία πασχίζει να μας παρουσιάσει ένα αγεληκό πρόσωπο εθελοτυφλώντας, μη θέλοντας να παραδεχτεί ότι έχει αποτύχει οικτρά και ότι ο κόσμος δεν είναι τόσο καλός όσο μας τον παρουσιάζει. Κάθε όληο. Είναι πολύ πιο κακός απ' όσο μπορούμε να φανταστούμε. Μακόρι οι πιο βίαιες οκνηές που θα δούμε ποτέ στη ζωή μας να αφορούν έναν ψυχοπαθή ταχυδακτυλουργό ο οποίος βασάνιζε μέχρι θανάτου τις γυναίκες του. Δυστυχώς όμως δεν είναι έτοιμοι και το ξέρετε όλοι πολύ καλά. Κανένα παιχνίδι και καμμία ταινία τρόμου, που άλληωστε αποτελούν αποικυήματα της ανθρώπινης φαντασίας, δε μπορεί να μας προετοιμάσει για τα ανθρωπόμορφα τέρατα που πιθανόν να περπατούν δίπλα μας στο δρόμο χωρίς να το ξέρουμε. Δε συμφωνείτε; Δείτε ένα και μόνο δεξιά ειδήσεων και θα καταλάβετε τι εννοώ. Τέλος πάντων, ας αφήσω κατά μέρους την κουτσοπόρα διότι ο χώρος μειώθηκε επικίνδυνα. Ο ρίχος λοιπόν του παιχνιδιού είναι εξίσου άριστος. Η ομιλία είναι πολύ υψηλής ποιότητας ενώ μερικώς από τα ηχητικά εφέ πραγματικό κόβουν την ανάσα του θεατή. Αυτό πάντως που αξίζει ιδιαίτερης αναφοράς είναι η μουσική. Οι ενορχηστρώσεις είναι ά-



ψογες και δημιουργούν μια εκπληκτική ατμόσφαιρα ενώ η όλη σύνθεση θυμίζει πολύ τα ανεπανάληπτα Carmina Burana του Carl Off. Αν αναφέρει κανείς και το πολύ καλό τραγουδάκι στο τέλος του παιχνιδιού καταλαβαίνετε εύκολα ότι το Phantasmagoria και ηχητικό αγγίζει τα επινέδα κινηματογραφικής παραγωγής.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Λόγω έλλειψης χώρου θα είμαι πολύ σύντομος όσον αφορά το χειρισμό του παιχνιδιού. Ότι πιο απλό έχει να επιδείξει μέχρι σήμερα η Sierra. Τόσο απλό που ότι και να πω είναι λίγο, πρέπει να το δείτε για να το πιστέψετε. Όσον αφορά το gameplay τώρα. Οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι αρκετά λογικοί, αν και σχετικά δύσκολοι, και γενικά υπάρχει

γραμμικότητα στην εξέλιξη του σεναρίου. Εάν δεν κάνετε κάποια συγκεκριμένα πράγματα δε μπορείτε απλά να προχωρήσετε. Όπως ανέφερα οι γρίφοι είναι αρκετά δύσκολοι αλλά οι αρχάριοι δε θα έπρεπε να απελιγούνται. Υπάρχει κάτω αριστερά στην οθόνη μια νεκροκεφαλή (τι περίεργο!) η οποία, μόλις κάνετε κλικ επάνω της, σας λέει τι πρέπει να κάνετε. Εις το άλλο μπορεί να ζητήσει κανείς; Το μοναδικό ελλείτωμα του παιχνιδιού το οποίο κατάφερα να εντοπίσω έγκειται στο γεγονός ότι δεν υπάρχουν υπότιτλοι πουθενά στο παιχνίδι. Πρέπει με δύο λόγια να ακούτε πολύ προσεκτικά τους διαλόγους και τις αφηγήσεις και να ξέρετε αρκετά καλό αγγλικό αν θέλετε να καταλάβετε τι γίνεται. Επίσης υπάρχει μόνο ένα save με τη μορφή οελλδοδείκτη. Κάτι σαν αυτό που είδαμε στο (απαίσιον, το ξαναλέω) King's Quest VII. Κάπου εδώ όμως θα σταματήσω διότι ο χώρος μου τελειώνει. Μα γιατί μου δίνουν τόσο λίγο χώρο στα παιχνίδια που πραγματικά αξίζουν και μου δίνουν αβέρτα διοέηδα για διάφορες φόδες;

Το παιχνίδι συνοδεύεται από ελληνικό Manual.



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ	
	ΓΡΑΦΙΚΑ : 96%
	ΑΝΤΟΧΗ : 90%
	ΗΧΟΣ : 96%
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 96%
ΓΕΝΙΚΑ 95%	
Εύγε Roberta ... (δεν πιστεύω ότι θα το έλεγο ποτέ αυτό!)	



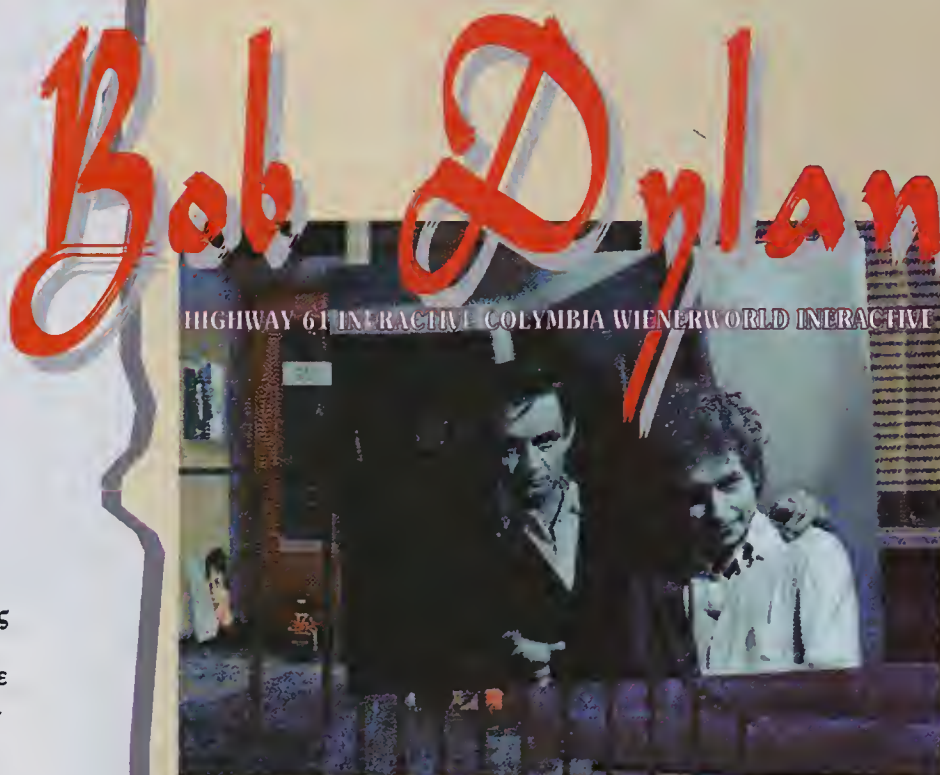
HOUSE COLUMBIA WIENWORD
FORMAT PC CD ROM
TEST 486 DX/66/SBPRO
REQUIREMENTS 486 DX2/40/SB

Του Derek dela Fuente

Το καλύτερο μουσικό και βιογραφικό CD που έχει μέχρι σήμερα κυκλοφορήσει. Ο Bob Dylan άλλωστε είναι ένας από τους λίγους που μπορεί ακόμη και σήμερα να δημιουργήσει θέματα. Το ίδιο το πρόγραμμα αξίζει όχι μόνο για τα τραγούδια και οτιδήποτε άλλο έχει σχέση με τον καλλιτέχνη αλλά γιατί φέρνει πίσω στις μνήμες πολλών τις χρυσές μουσικές δεκαετίες του '60 και '70. Για τους νεότερους είναι θα έλεγα ένας πολύ κατατοπιστικός και χρήσιμος οδηγός για να δουν το τι επικρατούσε τότε. Όπως και να το δει κάποιος είναι μία πολύ συμφέρουσα λύση η οποία θα εμπλουτίσει τη συλλογή του.

Ο κοτόλογος με τους τίτλους που αφορούν τα interactive CD το οποία έχουν ως θέμα οστέριο του μουσικού στερεώματος μελοήωνει οηόενο και περιοόετο. Μέχρι στιγμής ο πιο ενδιοφόνον τίτλος ήταν αυτός του Peter Gabriel ο οποίος παρουσίαζε με ένα μαναδικό τρόπο όθα όθα αφορούσαν τον καήηιτέχνη. Αντίθετα το CD του David Bowie ήταν μία μικρή οποτυχία... Το CD που οφορό τον B.Dylan είναι ίσως το πρώτο οηοκήηρωμένο πρόγραμμα στο οποίο μπορείτε να δείτε μία αναήητική εικόνα της πορείας του καήηιτέχνη τα τεήευταίο 30 χρόνιο. Ο Dylan είναι οπό τους μετρημένους στο δάκτυλα του ενός χειριού τραγουδοποιούς που τα τραγούδια του τα έχουν ερμηνεύσει όήηοι διόδοημοι καήηιτέχνες κυρίως οπό τον χώρο της Rock. Το All Along the Watch Tower που ήταν και το μοναδι-

είναι πραγματικό αξιοθούμαστη. Θα μπορούσαμε να την χωρίουμε σε τέοοερις περιόδοις. Στην πρώτη έχουμε τον νεαρό Bob τον τραγουδιστή της παραδασιακής μουσικής (Folk), στη δεύτερη τον "πήεκτρικό" άνθρωπο όπου και απέκτποε την περιοόετηρη φήμη, την περίοδο της δεκαετίας του 70 όπου η ωριμότητο έκονε τον Dylan νο δημιουργεί και νο ήειπουργεί σε πολή ποιητικούς και λιγότερο εμπορικούς δρόμους και τέήος την πιο πρόσοτη περιόδο όπου πήέον ο Dylan εμφονίζετο σαν ένας από τους ζωντονούς μύθους. Τα πολή πηόουιο υήικό, τόσο το οπηκό όσο και το οκουσικό, που υπάρχει στο CD είναι πραγματικό μία πρόκλήση γιο τον κοθένο. Από τον τίτλο αήηό και την εισαγωγή κοτοθαβάνει κάποιος αμέωας ότι τα πρόγμστο θο εξήηιχθούν με μεγόηο ενδιοφόνον. Ενα μονταζ εικόνων εμ-

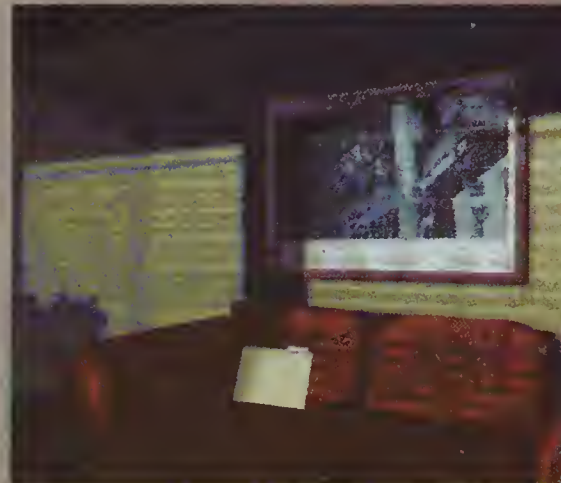


κό τραγούδι με το οποίο ο Jimi Hedrix έφτοσε στο νούμερο 1 του Βρεττονικού τσορτ όπως και ορκετές επιτυχίες των Byrds είναι δημιουργίες του Dylan. Γιο τους νεότερους ο καήηιτέχνης είναι ένος οπό αυτούς που έχει παρομείνει στις ένδοξες μέρες του πορεήθόντος όμως η καριέρο του Dylan

φανίζεται στην πρώτη οθόνη και αφήνει τον ποίκτη να επιήέξει αυτός το τι θο κόνει. Κόνωντος ένα click στον δίκοο θα ακούετε κόποιο οπό τα τρογούδιο του ενώ χρησιμοποιώντος τον teleprinter θα διοβόσετε κόποιες οημαντικές κριτικές οπό τους κορυφοίους κριτικούς των Η.Π.Α. Μπορέτε νο

δείτε οικογενειακές φωτογραφίες αληθιά και στοιχεία για όλους έχουν σχετισθεί με τον καλλιτέχνη. Φυσικά η δυνατότητα που σας παρέχεται να δείτε τα γεγονότα που σημάδεψαν την μουσική και πολιτική σκηνή από την ημέρα της γέννησής του έως και σήμερα είναι μεν λίγο άσχετη με το θέμα αληθιά παρουσιάζει πολύ μεγάλο ενδιαφέρον. Αυτό πάντως που θα σας συναρπάσει είναι η δυνατότητα που σας δίνεται να βρεθείτε πάνω στην σκηνή την ώρα κάποιας συναυλίας και να ζήσετε άμεσα το τι συμβαίνει. Μπορείτε μέσα σε ένα τρισδιάστατο περιβάλλον να δείτε το συμβαίνει στα παρασκήνια και να συνομιλήσετε με διάφορα άτομα του συνεργείου. Υπάρχουν αρκετά menus και θα πρέπει να προσέξετε το τι επιλέγετε για να μην ψάχνετε άσκοπα εδώ και εκεί. Μια άκρως ενδιαφέρουσα επιλογή είναι να κάνετε ένα click στην κιθάρα και θα σας εμφανιστούν τα LP, ο χρόνος κυκλοφορίας τους και τα εξώφυλλα τους. Κάνοντας στην συνέχεια ένα click στο εξώφυλλο θα μπορούσατε να έχετε πρόσβαση σε όλα τα κομμάτια του συγκεκριμένου δίσκου που επιλέξατε. Οι εταιρίες δίσκων ήταν φυσικά πολύ απρόθυμες και δυοαρεστήθηκαν πολύ για αυτήν ακριβώς την δυνατότητα που δίνεται στους κατόχους του CD γιατί όπως είναι αντιληπτό αγοράζοντας ένα μόνο CD έχετε την δυνατότητα να αποκτήσετε πολλά τραγούδια του καλλιτέχνη τα οποία για να αποκτούσατε από τα καταστήματα δίσκων θα έπρεπε να πληρώσατε μία μικρή περιουσία! Τα τραγούδια του είναι, για δική σας εξυπηρέτηση, τοποθετημένα ακόμη

και με αλφαβητική οειρά! Αυτά που βασικά περιλαμβάνει το πρόγραμμα είναι παρτίτσες από 50 κλασικά τραγούδια και 4 μεγάλα video. Υπάρχουν ακόμη και μερικές πολύ έξυπνες interactive ιδέες όπως αυτή που μπορείτε να τριγυρνάτε στον υπόγειο με μουσική υπόκρουση... Υπάρχει και ένα παιχνίδι στο οποίο θα πρέπει να ανακαλύψετε κρυμμένα αντικείμενα. Βρείτε ένα έγγραφο και πολλά αποκόμματα εφημερίδων θα εμφανιστούν στην οθόνη για να τα διαβάσετε. Το CD παρουσιάζει ένα τρισδιάστατο κόσμο στον οποίο μπορείτε να ταξιδέψετε ακόμη και στη εποχή του 60 και του 70 μέσα σε ένα ταξί! Υπάρχουν πολλές εκλησεις σε όλο το πρόγραμμα. Περπατώντας, για παράδειγμα, σε κάποιο δρόμο θα δείτε την αφίσα που αναγγέλλει κάποια συναυλία των Beatles. Κάνοντας της ένα click θα ακούσετε τον John Lennon... Η ποιότητα των video δεν είναι και η καλύτερη δυνατή όμως έχουν δημιουργηθεί αποκλειστικά για αυτό το CD και αυτό είναι που μετράει περισσότερο νομίζω. Η σωστή τοποθέτηση και η ισοροπία που παρουσιάζουν τα θέματα του προγράμματος είναι το δυνατό στοιχείο του CD το οποίο είναι το καλύτερο του είδους που έχουμε δει μέχρι τώρα. Βέβαια το interface θα μπορούσε απλώς με την προσθήκη περισσότερων menus να γίνει ακόμη πιο εύχρηστο γιατί τώρα υποχρεώνεται ο χρήστης να παρακολουθεί διάφορα, και ίσως αδιάφορα, για αυτόν πράγματα. Το CD έχει τόσο ήλατο εύρος πληροφοριών που είναι σίγουρο ότι δεν θα προκαλέσει το ενδιαφέρον μόνο των θαυμαστών του



Dylan αληθιά και όλων όσων οι δεκαετίες του 60 και 70 αποτελούν κέντρο ενδιαφέροντος ή ακόμη και νοσταλγίας. Όπως και να έχει το πράγμα όλα όσα περιέχει το CD αξίζουν σίγουρα πολύ περισσότερο από τα χρήματα που θα ξοδέψει κάποιος για να το αποκτήσει.

	ΓΡΑΦΙΚΑ: 85%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΑ Back to the music... ΓΕΝΙΚΑ 85%
	ΑΝΤΟΧΗ: 90%	
	ΗΧΟΣ: 85%	
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 80%	

GAME REVIEW

HOUSE MANYX/BOMB
FORMAT AMIGA1200/A4000
TEST AMIGA 1200
REQUIREMENTS AGA CHIPS/2MB

Του Sonic

Τέλος οι διαμάχες
αν κάποιος μπορεί
να κάνει ένα καλό
Doom παιχνίδι στην
Amiga. Στην 1200
η απάντηση δόθηκε
και γελάει με όλους
εκείνους που έδωσαν
400+ χιλιάδες δραχμές
για ένα PC.

Το Fears είναι αυτή
τη στιγμή το καλύτερο
παιχνίδι του είδους με
μοναδικές δυνατότητες
και οπτικά εφέ.
Ξεχάστε λοιπόν
τα προηγούμενα
παιχνίδια που έμοιαζαν
μάλλον με κλώνους
του Wolfenstein.
Η Amiga νίκησε για
μία ακόμα φορά.

Εντυπωσιασμένοι από την ποιότητα
της δουλειάς, κατεβήκαμε μέχρι
την Γαλλία και συναντήσα με τον
προγραμματιστή Frederick Hentz,
21 μόλις χρονών. Το Fears για την
ακρίβεια είναι το πρώτο του παιχνί-
δι μετά από αρκετά demos τα τευ-
ταία χρόνια. Όπως ο προγραμματι-
σμός στο Fears γίνεται σε καθαρό
assembly και παρόλο που χρησιμο-
ποιεί κόληπα που δείχνουν τα pixel
μεγαλύτερα απ'όσο θα περιμένατε,
η ταχύτητα και ο χρόνος σχεδίασης
είναι τόσο γρήγορα όσο θα περιμέ-
νατε. Ίσως αυτό το έντονο pixelia-
σμα να ενοχλεί κάποιους και έτσι έ-

του πήρε πραγματικά 6 μήνες
σκληρής δουλειάς. Όταν ξεκίνησε
μάλιστα δεν υπήρχε στην αγορά
κάποιο παρόμοιο πρόγραμμα αλλιώς
ακόμα και τώρα δεν υπάρχει τίποτα
αντίστοιχο. Έτσι μια προσπάθεια
που ξεκίνησε απλώς για την κατα-
σκευή ενός παιχνιδιού μπορεί να α-
ποδειχτεί ένας νεωτερισμός στον
προγραμματισμό αλλιώς και σε ιδέες.

ΑΚΟΜΑ ΕΝΑ ΣΕΝΑΡΙΟ

Η υπόθεση του παιχνιδιού είναι ότι
έχετε απαχθεί από έναν τρελή ε-
πιστήμονα για να πειραματιστεί πά-
νω σας, καθώς το να ασχολείται με
πτώματα είναι το παρελθόν του.

FEARS

χετε την δυνατότητα να μειώσετε
την οθόνη από full screen σε ένα
μικρότερο παράθυρο αυξάνοντας
την ανάλυση του παιχνιδιού. Αυτό
που δεν ξέρατε και μάλλον δεν πι-
στεύατε ότι μπορεί να γίνει είναι ό-
τι ο προγραμματιστής αξιοποιεί την
δύναμη και ταχύτητα του Copper
(το μικρό chip γραφικών που βρί-
σκεται στην καρδιά της Amiga) για
να πετύχει το τελικό αποτέλεσμα.
Τα νέα ότι η ESCOM ανέλαβε το τι-
μόνι της Commodore ήταν ένα πο-
λύ θετικό βήμα για την εμφάνιση
του παιχνιδιού αφού προμήθευσαν
τον Frederick με μία 1200 με μπό-
θικη μνήμη και μία κάρτα επιταχυ-
ντή. Η ίδια η ρουτίνα κίνησης γρα-
φικών με αυτούς τους ρυθμούς,



Βρεθήκατε ληιπάν στα κάστρα του αληλά ευτυχώς κοιταρθώνετε να ξεφύγετε και τριγυρνότε μέσα στα κάστρα -σε 30 ενήεδα άηα με διαφαιρετικά back-grounds/γραφικά- και συναντιέστε δυ-στυχώς με τας ανθρώηους που ατρελήός έχει ηειραματιστεί ήδη μαζί τας. Οι περισσότεροι έχαυν γίνει πραγ-ματικό τρομακτικό τέρατα και μάλιστα ηειστικά, αντίθετα από ηαηήά όηηα ηαιχνίδια του είδους. Τελικός σκαπός σας είναι να σκατώσετε όηα τα τέρατα που συναντάτε και να φτάσετε σταν ε-πιστήμανα, πράγμα καθήλου εύκαηα καθώς κινείστε μέσα σε σκατειναούς και διαβαηικάύς διαδράμαυς. Ξεκινάτε από τα κάτω ενήεδα του κάστρου και ανε-βαίνετε σιγό σιγό. Με την χρήση του χάρτη σας που ηηαρεί να εμφανιστεί στην αθόνη αναπόσα στιγμή ηηαρείτε να δείτε εύκαηα παύ έχετε και παύ δεν εεεε πόει ακάμα. Διάφοροι μετρπές για τα ηυραμαηικά, την ενεργείά σας και τις ζωές ηαήραυη ηάνω στην αθάνη και α-ηακτώντας ηερισσότερα άηηα σηηαίνει άτι ηηαρείτε να διαηέγετε τα κοτάηηη-ηα ηοτώντας ένα ηηήκτρα. Και ηηήόμε

για ηηαγαβάηηα, ηαηηαβάηηα και ραυκε-ταβάηηα!

KANTO MONOS ΣΟΥ

Η τέηηεια δυηατάηηα του ηαιχνιδιαύ εί-ναι αυή ηαυ σας επηρέηει να κατα-σκευάσετε τα δικά σας επήηεδα από τα Α μέχρι τα Ω. Είναι κάηως ηηηηαηίδικη δαυηειά, αηηήά αξίζει ταν κόηα ειδικά αν θέηετε να βασανίσετε τας φίηαυς σας! Ηηαρείτε ηηαήαν να κάνετε τα ηάντα αρχίζαντας από τα διοδιάστοτα στήσαιμά του, την ηρασηήκη των τεράτων (είδας και θέση μέσα στα ενήεδα) τα banus και τα άηηα που θα βρίσκει α ήρωας σταν δρόμα του καθώς και τα είδωυ των γραφικών με τα απαία θα καθύψε-τε τα ηοτώμστα, τας ταίχαυς κηη. Δεν είναι τέηηεια;

ΤΕΧΝΙΚΗ ΑΠΟΨΗ

Τα ηαιχνίδι σπρώηνει την A1200 στα ά-ριά της. Με texture mapping σε real time, dithering αν θέηετε των επιφα-νειών και ηηηηαγή για τα μέγεθαυς της α-θάνης, δεν έχετε δει κάτω παράμαηα. Η κάηηψη των τρισδιοάστατων οχημάτων με sprites (αυτά που ανακαηέεται tex-ure mapping) και α γενικός φωτισμός



είναι ηοηύ έξηηνα φτιαγμένας και κά-θε τρία ενήεδα τα άηηα ηαυκ αηηήόζει. Με ηαηηά ηυστικά δωμάηια, τέρατα που κινάύνται και εμφανίζανται από πανταύ, χρειάζεται ικανάηηα και κα-ηής χειρισμάυ για να μείηετε ζωητα-νάυ. Ευτυχώς και ο έηεγχαυς μέσα από τα joystick είναι τέηηιαυς χωρίς να πα-ρατηρείτε καμία καθοστέρηση. Τα επή-ηεδα είναι αρκετό μεγάηηα (64*64 α-θάνες που δηηαηοργαύν ένα μέγεθαυς 2 μέτρων) ώστε να παίζετε για ηαηηήέυ ώρες. Και άφησα βέβαια τα καθύτερα για τεληευαία: αν έχετε κόπαηα κάρτα accelerator που να δίνει ακάμα ηερισ-σάτερη δύναμη στη 1200 σας, τα Fears την εμπαηηηεύεται μέχρι τέ-ηαυς. Με μία τέταηα κάρτα θα έχετε έ-να απίστευτα γρήγαρα και ηηηαμερές ηαιχνίδι σε full screen. Όσοι δεν εηετε ακάμα ηηαγίνετε και ηόρτε μία!



ΓΡΑΦΙΚΑ : 93%		ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΤΙΑ Αηηήάδες, ήρθε η ώρα να αηηηετωπί-σετε τας φόβους σας!
ΑΝΤΟΧΗ : 90%		
ΗΧΟΣ : 85%		
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 82%		
ΓΕΝΙΚΑ 88%		USER 33

GAMES REVIEW

HOUSE MANDSCAPE
FORMAT PC CD ROM/WIN '95
TEST 486 DX/40 SB PRO
REQUIREMENTS 486DX 2/8MB

Του Κ.Αγάθου

Το γεγονός ότι είναι το πρώτο παιχνίδι για τα πολυδιαφημισμένα Win 95 ίσως μας έκανε όλους πολύ αυστήρους στην κριτική μας. Περιμέναμε σίγουρα κάτι καλύτερο. Πάντως και το AUR είναι ένα παιχνίδι που ειδικά στους όχι και τόσο έμπειρους παίκτες θα αρέσει και, αν θέλετε, το συνιστούμε κιόλας αφού είναι μία πρώτης τάξεως ευκαιρία να μάθουν σχετικά γρήγορα και εύκολα τον χαρακτήρα και την φιλοσοφία αυτού του είδους των παιχνιδιών.

Αυτό είναι το πρώτο παιχνίδι που λειτουργεί αποκλειστικά μέσα από τα Windows 95. Επρόκειτο για έναν από τους πολλούς υποσχόμενους τίτλους και όλοι περίμεναν από αυτόν καταπληκτικά πράγματα. Οι ευκολίες που δίνονται μέσα από τα Win 95 αβία και το ίδιο το πρόγραμμα θα σας κάνουν από την πρώτη κιόλας στιγμή να νιώσετε ικανοποίηση για την αγορά σας. Όμως... Η πρώτη δυσκολία που θα συναντήσετε ακούει στο όνομα ρυθμίσεις της επιλογής για το joystick. Για να μην σπάσουν τα νεύρα σας ψάχνοντας να βρείτε το τι συμβαίνει τελικά με το joystick ξεκινάτε εξ αρχής με τα πλήκτρα. Στην συνέχεια επιλέξετε το χρώμα του αυτοκινήτου, την αυτόματη ή μη οδήγηση και μετά κάντε μερικούς γύρους με χρονομέτρηση για εξάσκηση. Οι περισσότερες από τις επιλογές αβία και τις δυνατότητες που σας δίνονται από το πρόγραμμα είναι λίγες πολύ αυτές που υπάρχουν και στα περισσότερα προγράμματα αυτών των παιχνιδιών και εξαρτώνται βέβαια και από τις δυνατότητες που διαθέτει το μηχανήμα σας. Εάν

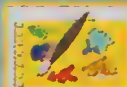


από μόνο του σε θέση να γυρίσει ξανά στον αγώνα. Παρόλα αυτά όμως το παιχνίδι

ALL UNSER RACING

θέλετε να απολαύσετε τα γραφικά του θα πρέπει να έχετε στην διαθέση σας ένα τέρας 100hz και επειδή οι περισσότεροι έχετε το πολύ μέχρι 50hz θα πρέπει να χαμηλώσετε την ανάλυση σας χωρίς αυτό να σημαίνει όμως ότι θα έχετε προβλήματα περιορισμένου display όπως στο Need For Speed. Όπως είπαμε και πριν τελικά το παιχνίδι δεν παρουσιάζει κανέναν είδους νέο στοιχείο ή χαρακτηριστικό. Ακόμη και την διαφορά στην οπτική αίσθηση της διαφοράς απόστασης του ενός αυτοκινήτου από το άλλο την έχουμε δει σε άλλα παιχνίδια εκτός του ότι εδώ "χάνει" μάλιστα και σε μερικά σημεία. Παρά το γεγονός της λειτουργικότητας του χειρισμού αβία αφού το αυτοκίνητο εκτελεί όμοια και με ακρίβεια τις εντολές, δεν θα νιώσετε κανέναν είδους αγωνιστική αίσθηση γιατί η ένταση λείπει εμφανώς από το παιχνίδι ως χαρακτηριστικό. Οι κούρσες είναι πολλές ενώ ο βαθμός δυσκολίας είναι επιλεγμένος. Ο υπολογιστής οργανώνει σωστά τους αγώνες παρά την έλλειψη οποιουδήποτε στοιχείου που θα αύξανε τον συναγωνισμό ή ακόμη και την ταχύτητα. Όταν προορκούσατε σε κάποιο τοίχο ή σε κάποιο άλλο όχημα θα είστε υποχρεωμένοι να περιμένετε άπραγοι μέχρι το όχημα να επιστρέψει

δι εξακολουθεί να έχει ενδιαφέρον και να προσφέρει ψυχαγωγία και διασκέδαση. Πάντως το παιχνίδι είχε την πρόθεση ατυχία να κυκλοφορήσει σε μία εποχή όπου υπάρχει μία πληθώρα νέων και πολύ δυνατών παρόμοιων τίτλων οι οποίοι είναι σίγουρα καλύτεροι από αυτόν. Ίσως η Mindscape υπερεκτίμησε το προϊόν της χωρίς αυτό να σημαίνει επαναλαμβανώ ότι το παιχνίδι δεν αξίζει της προσοχής σας.



ΓΡΑΦΙΚΑ: 85%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΤΑ
Δεν χρειάζεται η
ζώνη...



ΑΝΤΟΧΗ: 75%



ΗΧΟΣ: 65%



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 80%

**ΓΕΝΙΚΑ
75%**

CD LAND



TITΛΟΙ CD ROM

CRUSADER
 MECH WARRIOR 2
 APACHE LONGBOW
 NEED FOR SPEED
 FADE TO BLACK
 MAGIC CARPET 2
 OFFICE '95
 PHANTASMAGORIA
 PL. MANAGER 2
 COMMAND AND CONQUER
 WIN '95
 COREL DRAW 6.0
 DRAG WARS
 MICRO MACHINES II
 FX FIGHTER
 LAST DYNASTY
 PRISONER OF ICE
 FULL THROTTLE
 DRAGON LORE II
 FLIGHT UNLIMITED
 STONE KEEP
 LOST EDEN
 TERROR FROM THE DEEP
 IRON CROSS

ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΣΕ CD ΑΠΟ TAPE - HARD DISK - ΔΙΣΚΕΤΕΣ - DAT



TITΛΟΙ 3DO

NBA LIVE
 VR STALKER
 3D ATLAS
 SUPER STREET FIGHTER
 II TURBO
 MAZER
 TOMY
 SPACE PIRATES
 DEMOLUSION MAN
 ROAD RACH
 SAMURAI SHOWDOWN
 SLAM N'JAM
 FIFA SOCCER
 THE NEED FOR SPEED

TITΛΟΙ CDI

7th QUEST
 MAD DOG
 STRIKER
 ESCAPE FROM CYBERCITY

ΚΑΙ 250 ΑΚΟΜΑ ΤΙΤΛΟΙ

CD-DRIVE

NEC 4xSPEED48.000
 SCSI 3501 4,5xSPEED...85.000
 SCSI 6xSPEED115.000

ΔΙΣΚΟΙ CD-R

PHILIPS 1880
 KODAK 1800
 NO-NAME 1500

CDI
 PHILIPS 450
 85.000 δρχ.

3DO
 135.000 δρχ.
 50 ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ
 ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ
 ΕΛΛΑΔΑ

OTHER SOYO 486 PCI LOCAL BUS	31.000
ΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ DX4/100	30.000
RAM 4MB 72PIN	36.000
RAM 8MB 72PIN	70.000
DISK 850MB	55.000
DISK 1.2GB	75.000
MONITOR DAEWOO COLOR N.J. LR.15"	87.000
GRAPHIC CARD S3 1MB TRUE COLOR	19.000
MONITOR SONY 15"	145.000

Π.ΦΕΡΡΑΙΟΥ 32 - ΜΟΣΧΑΤΟ ΤΗΛ: 9380347 - ΤΗΛ/FAX: 9308924

**ΠΩΛΗΣΗ
ΧΟΝΔΡΙΚΗ-ΛΙΑΝΙΚΗ**

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΟΤΑ 18%

GAME REVIEW

HOUSE PSYGNOSIS/SONY
FORMAT PC CD ROM
TEST 486 DX 40 SB PRO
REQUIREMENTS 486 DX 40/8MB

Του Κ. Αγάθου

Ενα από τα πιο ατμοσφαιρικά παιχνίδια που έχουμε δει και που τώρα τελευταία κάνουν όλο και πιο συχνά την εμφάνιση τους στην αγορά (κοίτα Phantasmagoria). Έχει πρωτότυπο σενάριο, ενδιαφέρονσα πλοκή και καταπληκτικά τεχνικά χαρακτηριστικά. Μην διστάσετε να ασχοληθείτε μαζί του ακόμη και όσοι δεν είστε οπαδοί αυτών των παιχνιδιών ή ακόμη και όσοι φοβάστε ότι θα τα βρείτε σκούρα. Είναι ένα από τα παιχνίδια που αξίζει τον κόπο να ιδρώσετε λίγο παραπάνω και να είστε απολύτως βέβαιοι ότι στο τέλος θα αποζημιωθείτε και με το παραπάνω.

Τα σενάρια σας τοποθετεί στον φανταστικό κόσμο ενός μακρινού πλανήτη και σας δίνει την δυνατότητα να ελέγξετε ένα αριθμό από διαφορετικά οκάφια σε ένα πολλαπλών απαστολών παιχνίδι. Υπάρχουν δύο περιοχές στον πλανήτη οι οποίες κατοικούνται από δύο διαφορετικές φυλές. Ταυ Delphi που οι περιοχές που καταλαμβάνουν βρίσκονται πάντα στα σκοτάδια και τους Halons που πάντα βρίσκονται πάντα στα φως αλλά τώρα ένα μπερδεμένο ταυ έχει υποχρεωθεί να ζουν όπως και Delphi. Μέχρι που οι Halons άρχισαν να ζουν και αυτοί στο σκοτάδι οι σχέσεις των δύο φυλών ήταν εξαιρετική. Τότε η κυβέρνηση που βρίσκονταν φυσικά στην φωτεινή πλευρά επιβίβει ταυ καλούς παλιότες με κάποια οκάφια που έμειναν με οικο-

μόνα το γεγονός ότι έχετε πολλές υποχρεώσεις και στόχους να ακολουθήσετε, δεν είναι μόνο το ότι διαθέτετε ένα πολύ σημαντικό εξοπλισμό που απλά θα πρέπει να μάθετε να χειρίζεστε, είναι και τα γεγονότα ότι θα πρέπει να φτάσετε σε μία ξένη περιοχή σε εντελώς νέα περιβάλλοντα το οποίο σημαίνει διαφορετική και άκρως ενδιαφέρουσα εμπειρία. Δεν είναι ακριβώς ένας εξομοιωτής για αυτό δεν χρειάζεται να είναι κάποιας παλιάς εμπειρίας παίκτης ή γνώστης εξειδικευμένων πραγμάτων και πληροφοριών χωρίς αυτό να σημαίνει βέβαια ότι δεν είναι πολλή αυτή που πρέπει να κάνει. Είναι σχετικά απλό ακόμη και για κάποιον αρχάριο να πετάξει τριγύρω αλλά όπως είναι κατα-

DAIRIKER

γενεακό αυτοκίνητο ενώ όσους έκαναν κάτι που δεν επιτρεπόταν ταυ έστελνε στο σκοτάδι να κάνουν παρασύντα στους Delphi... Εσείς θα πάρετε τον ρόλο ενός από ταυ Delphi και θα ανακαλύψετε ότι τα περιβάλλοντα στο οποίο κινείστε έχει μια σφοδρική γεμίζονται από την παρουσία της άγλης φυλής η οποία εκτός των άλλων έχει και την τάση να κλέβει και να λεηλατεί. Η τεχνολογία στην δική σας περιοχή είναι μια ανεπτυγμένη και υπάρχουν διάφορων τύπων οκάφια που δεν μπορούν όμως δυστυχώς να σας χρησιμεύσουν στα να ταξιδέψετε πέρα από τα όρια του τομέα σας. Η αναμέτρηση ξεκινάει όταν οι ταμείς αυτοί αλλά και κάποια κτίρια γίνονται στόχοι του εχθρού. Τα παιχνίδια δυσκολεύει όσα πρακωράτε και βασικός στόχος σας στην αρχή είναι να φτάσετε στην ασφαλή ζώνη του άλλου τομέα αφού η δική σας καταστρέφεται. Δεν είναι

να-
τό αυτό δεν φτά-
νει. Χρειάζεται εξυπνάδα, τόλημ και αποφασιστικότητα, εκτός της πείρας που απαιτείται σιγά σιγά, για να μπορέσει κάποιος να πει ότι πράγματι ξέρει να πετάει. Το πιλοτάριομα σε





ποια χρησιμότητα, δεν θα βρείτε κάτι στο παιχνίδι που να έχει απλά διακοσμητικά ρόλη. Όλες οι ενδείξεις στα οκάφφ έχουν χρησιμότητα. Στο πρώτο οκάφφ, για παράδειγμα, θα βρείτε δέκα όλη τα οποία όμως δεν μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε όπως εσείς θέλετε απλά ένα κάθε φορά το οποίο ταιριάζει σε κάθε συγκεκριμένη αποστολή. Τα γραφικά είναι εντυπωσιακά αφού χρησιμοποιήθηκαν όλες οι πρόσφατες τεχνικές. Τα εφέ είναι πανέμορφα ενώ οι ήχοι είναι επίσης εντυπωσιακές και θα το αντιληφθείτε κάθε φορά που πλησιάζετε κοντά σε κάποια περιοχή. Το Darker είναι ένα στρατιωτικό παιχνίδι που βασίζεται στα εφέ φωτισμού και στις διαφορές των γραφικών. Ακριβώς λόγω της ύπαρξης αυτών των ήχοι στα γραφικά ίσως τα μικρότερης δύναμης μηχανήματα να χρειαστούν να θέσουν σε λειτουργία τον on/off διακόπτη που υπάρχει για αυτό ακριβώς τον σκοπό. Δεν χρειάστηκε να χρησιμοποιηθούν τεχνικές στα γραφικά που απλά θα εντυπωσίαζαν. Είναι όλα όσα τοποθετήθηκαν είχαν τον λόγο της ύπαρξης τους! Το τελικό αποτέλεσμα είναι ένα παιχνίδι που να τα περιέχει όλα. Πέταγμα, αερομαχίες, λίγη στρατηγική και

να κινηθείτε υπογείως και υποστηρίξετε με τα οκάφφ διάφορες περιοχές. Ένα από αυτά μάλιστα στο οποίο θα πυροβολείτε ακατάπαυστα θα σας αρέσει νομίζω πάρα πολύ. Όπως είπα και στη αρχή οι αποστολές σας θα ξεκινήσουν από τα απλά "πληγαινε εξερεύνησε και κατάστρεψε τους" και θα συνεχίσουν οργάνωσις να γίνονται πιο απαιτητικές. Φυσικά θα ενημερώνεστε για το τι απαιτεί η κάθε αποστολή. Η όλη εικόνα, αίσθηση απλά και ο τρόπος που παίζεται το παιχνίδι είναι μοναδικός, γεμάτος ενδιαφέρον και οναμφοβήτητα πολύ εντυπωσιακός. Μην έχετε στον σκοτεινό του κόσμο και να είστε βέβαιοι ότι θα περάσετε πολύ καλά.



κοντινή απόσταση από το έδαφος θα σας επιτρέψει να νιώσετε την αίσθηση του περιβάλλοντος στο οποίο βρίσκεστε απλά και να νιώσετε την αίσθηση της ταχύτητας με την οποία πετάτε. Ο τύπος και το στυλ του παιχνιδιού μου θυμίζει λίγο από Inferno. Η ποιότητα των σκηνών, οι πολλοί τρόποι οδήγησης και η ποιότητα στον τρόπο αντίδρασης και ανταπόκρισης τους είναι εντυπωσιακή και ενδιαφέρουσα φυσικά. Όλα όμως έχουν κάποια ουσία και κά-

μην ξεχνάτε ότι όσο εξοικειώνεστε με τον χειρισμό τόσο περισσότερο θα διασκεδάσετε. Σε κάποια σημεία που θα χρειαστεί να οδηγήσετε το οκάφφ μέσα από τούνελ ίσως σας έρθει στο μυαλό το Microcosm. Η ατμόσφαιρα σε όλο το παιχνίδι είναι κινηματογραφική και σε αυτά συμβάλλει ο συγχρονισμός του καταληκτικού ήχου με τα γραφικά. Το παιχνίδι χωρίζεται σε 5 περιοχές οι οποίες αποτελούν ουσιαστικά αποστολές. Μπορείτε επίσης

	ΓΡΑΦΙΚΑ : 90%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΑ ΕΞΟΧΟ!!
	ΑΝΤΟΧΗ : 90%	
	ΗΧΟΣ : 95%	ΓΕΝΙΚΑ 90%
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 90%	

Τον τελευταίο χρόνο η *Psygnosis* δεν δημιούργησε κάποιο εντυπωσιακό νέο τίτλο. Στα παιχνίδια της ήταν έντονη η έλλειψη πρωτότυπων ιδεών και καλού *gameplay* ενώ τα γραφικά τους δεν είχαν δουλευτεί όσο θα έπρεπε. Εκτός από το *Discworld* δεν υπάρχει κάποιος άλλος αξιοσημείωτος τίτλος που να μπορούμε να αναφέρουμε, αυτό όμως πρόκειται σύντομα να αλλάξει. Αυτήν την εποχή η εταιρεία δουλεύει παράλληλα τόσο σε παιχνίδια για PC όσο και για το PlayStation. Οι τίτλοι θα κυκλοφορούν και για τα δύο format με ελάχιστες διαφορές κυρίως σε διακοσμητικά στοιχεία τα οποία θα λείπουν ως επι το πλείστον από τις εκδόσεις του PC, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι τα παιχνίδια θα χάνουν σε κάτι από την προκλητικότητά τους. Σε αυτό το τεύχος σας παρουσιάζουμε τα κυριότερα παιχνίδια που θα κυκλοφορήσει η εταιρεία μέσα στους επόμενους εννέα μήνες.

Αίθιο ένα racing game στο οποίο όμως έχει δοθεί έμφαση στην διασκέδαση και το χιούμορ. Υπάρχουν δύο διαφορετικά στυλ στο παιχνίδι. Υπάρχει το *Destruction Derby* στο οποίο θα βρεθείτε αντιμέτωποι με άλλα 19 αυτοκίνητα σε μία μεγάλη πίστα. Κατά τη διάρκεια του πολύ οκληρού και βίαιου ανταγωνισμού ο δικός σας σκοπός είναι να παραμείνετε μέσα στον αγώνα μέχρι το τέλος. Βέβαια αυτό δεν θα είναι καθόλου εύκολο αφού θα σας χτυπούν συνεχώς από όλες τις μεριές. Το *Stock Car mode* έχει μεγαλύτερη διάρκεια αλλά θα έχετε να αντιμετωπίσετε λιγότερους αντιπάλους. Η διαφορά του από το προηγούμενο δεν είναι στην βιαιότητα που παραμένει η ίδια αλλά στο γεγονός ότι πλέον παίρνετε πόντους μόνο όταν κατακτάτε την νίκη και σε καμία άλλη περίπτωση. Σε αυτό το mode υπάρχουν πέντε διαφορετικές κούρες. Υπάρχει το σύστημα *Knock out* όπου κάθε παίκτης παίζει ενάντια στον ήλιο και αν καταφέρετε να κερδίσετε αλλάζετε κατηγορία. Στην καινούργια κατηγορία θα συναντήσετε μεγάλη ποικιλία από πίστες όπως μεγάλους αυτοκινητόδρομους, ανώμαλους δρόμους, πίστες μέσα στην παραλία κλπ. Η ποικιλία και ο μεγάλος αριθμός από tracks που διαθέτει το παιχνίδι είναι οίγουρο ότι θα κρατήσουν αμείωτο το ενδιαφέρον σας για αρκετό καιρό. Υπάρχουν τέσσερις διαφορετικές οπτικές απόψεις



DESTRUCTION DERBY PC

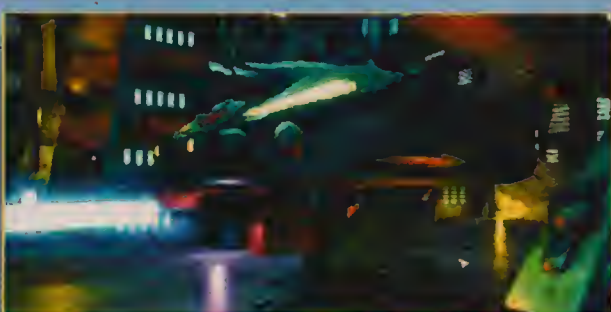
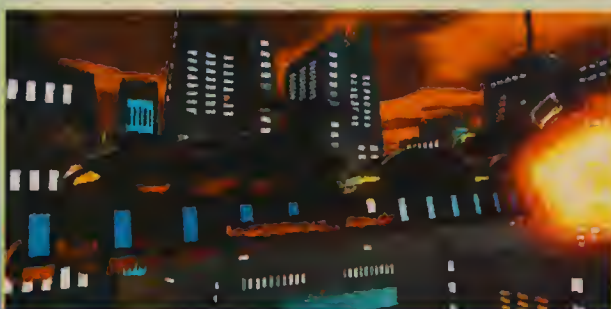
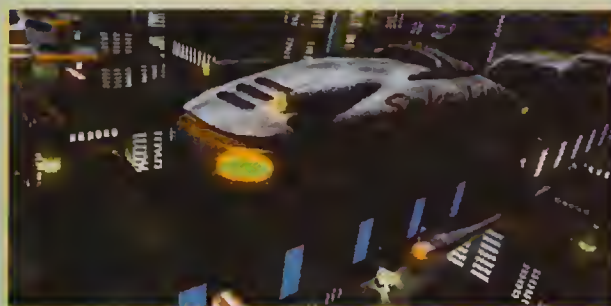


από όπου μπορείτε να κινείστε και να ελέγχετε το αυτοκίνητό σας οι οποίες είναι πολύ ρεαλιστικές. Μην ξεχνάτε ότι αναλόγως με το σημείο στο οποίο δέχεστε χτυπήματα οι δυνατότητές σας αλλά και αυτές του αυτοκινήτου αλλάζουν. Αν συγκρίνουμε το παιχνίδι με τα *Ridge Racer* και *Daytona* μπορούμε με οιγοιρία να πούμε ότι το DD είναι καλύτερο και με περισσότερες επιλογές. Είναι ήδη γνωστό δημιουργία της ίδιας ομάδας (*Reflections*) που είναι υπεύθυνη και για το υπέροχο *Shadow of the Beast*. Είναι σημαντικό ότι οι δημιουργοί ταξίδεψαν ως τις ΗΠΑ και παρακολούθησαν τους αληθινούς αντίστοιχους αγώνες καταγράφοντας και μελετώντας όλα εκείνα τα στοιχεία που θα τους χρησίμευαν αργότερα στην δημιουργία του παιχνιδιού. Από ότι φαίνεται μάλλον τα κατάφεραν....

G-POLICE

PC CD-ROM

Η οδερφή σας η οποία ήταν μέλος της G-Police εξοφάνιστηκε κάτω από ιδιαίτερα ύποπτες συνθήκες. Εισχωρείτε στην οργάνωση με ψεύτικη τουτότητα προσποθώντας να ονοκαλύψετε την ολήθριο γύρω από την εξοφάνιση. Θο βρεθείτε μπροστά σε ένα μεγάλων διαστάσεων καθοσε-διασμένο παιχνίδι το οποίο έχει ηροσεκτικά σχεδιαστεί έτσι ώστε ο παίκτης να βρίσκει-ται σε κάθε μίο οπό τις οπο-στολές μπροστά σε μία νέα και ξεχωριστή ηρόκληση. Ενώ θο πρέπει να εκηηπρώνετε το κοημερινά σας κοθήκοντα ως μέλη της ομάδας θα πρέπει παράλληλα να ανακαλύ-ψετε την διαβολική συνωμο-σία που υπάρχει πίσω οπό την εξαφάνιση της αδερφής σας. Το τρισδιάστοτο σύστημα του παιχνιδιού είναι απόλυτα πει-στικό και παράγει μίο αυθεντι-κή νόηη σε real time. Οτιδή-ποτε μπορεί να βρεθεί σε μία ηραγματική νόηη θα το βρεί-τε και εδώ. Εμπορικά κέντρα, λιμάνιο, στοθμοί ποροχής ρεύμοτος, αεροδρόμιο, στά-διο, πάρκο, παιδικές χαρές α-κόμα και μποτιλιάρισμα στους δρόμους. Μπορείτε να ηρησι-μοποιήσετε πολλή μεταφορι-κά μέσα. Για πρώτη φορά θα



δούμε ένα special mode που ονομάζεται "TELL ME A STORY". Είναι ένα σύστημα που επιτρέπει το αποτέλε-σμα της μίας αποστολής νο επηρεάζει τις επόμενες αη-λή και το ίδιο το περιβάη-λην. Αν για ποράδειγμα δεν καταφέρετε να οηοτρέψετε την τρομοκρατική επίθεση που θο γίνει στο σταθμό ρεύμοτος στην επόμενη ο-ποστολή η νόηη θα βρίσκε-ται στο σκοτάδι και οι συμ-μορίες θο την ηηηλατούν. Το κινηματογραφικό rendered animation επιτρέπει στο πρόγραμμα νο προβάηει ε-ντυπωσιακό γραφικό και άηηλο οπτικά εφφέ και πολ-ληλές τρισδιάστοτες οπτι-κές απόψεις. Ο ηειρισμός εί-ναι σχετικά οηηός και αφή-νει τον παίκτη νο έχει γρή-γορη πρόσβοση στο ποικνί-δι. Ο εξοηηισμός σας είναι εντυπωσιακός και μπορεί να προκαηέσει μεγάηες κοτα-στροφές. Οι διάφορες "υπο-οποστολές" και οι ενδιοφέ-ρουςες ιστορίες οηοποδο-γυρίζουν συχνό την ηηοκή του παιχνιδιού κρατώντας πάντα το ενδιαφέρον του παίκτη σε ηοήυ υψηλή επί-ηεδα.

Σε μία απομονωμένη πετρελαιοπηγή η οποία βρίσκεται στο ομιχλώδες τοπίο μίας απροοδιδόστης χρονικής εποχής κόπου στο μέλλον υπάρχει ένας θλιμμένος άντρας που ονομάζεται Krank. Γερνός πρόωρα γιατί δεν μπορεί να ονειρευτεί. Ετοιμοπόνο αποφασίζει να απαγάγει μικρό παιδί ελπίζοντας ότι θα καταφέρει να βρει ένα τρόπο να κλέψει τις οκέψεις τους την ώρα που κοιμούνται μήπως και μπορέσει με αυτόν τον τρόπο να εξακερδίσει τα νιάτα του. Στην πόλη όμως ζει



διού περιλαμβάνουν υψηλής ανάλυσης τριδιάστατα γραφικά, εκστό δωμάτια για εξερεύνηση και περισσότερους από πενήντα real time animated 3D χαρακτήρες οι οποίοι σχεδιάστηκαν με τις τεχνικές modeling και motion capture animations που χρησιμοποιεί η Softimage. Ένα παιχνίδι δράσης που μας έρχεται από την Γαλλία.



CITY OF THE LOST CHILDREN

PC CD-ROM

τίτλο. Τα τεχνικά χαρακτηριστικά του παιχνι-

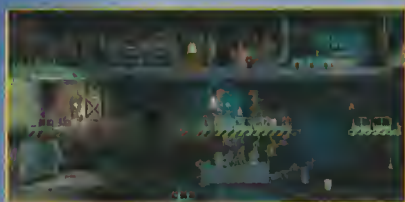
ένας γενναίος και τίμιος άντρας που ονομάζεται One. Η αποστολή του είναι να ψάξει για τον μικρό του αδελφό τον Denree ο οποίος βρίσκεται και αυτός στα χέρια του Krank. Ο One κατά τύχη συναντάει την Miette, ένα νεαρό κορίτσι που είναι επικεφαλής μίας ομάδας ορφανών. Η αγνή τους φιλία εξελίσσεται όσο το παιχνίδι προχωρά. Στο σχεδιασμό του παιχνιδιού συνεργάστηκε ο Marc Caron ο οποίος είναι από τα πιο αυθεντικά ταλέντα που υπάρχουν αυτήν τη στιγμή στο Χόλυγουντ και ο οποίος ετοιμάζει μία πολύ φιλόδοξη κινηματογραφική παραγωγή με τον ίδιο



PARASITE

PC CD-ROM

Η δράση εξελίσσεται σε ένα χωρίο του Arkansas. Στη διάρκεια των προηγούμενων ημερών ορισμένοι άνθρωποι εξαφανίστηκαν. Ο Jack (ο κεντρικός χαρακτήρας) βρίσκεται μπροστά από ένα ποτήρι μπίρας σε κάποιο μπαρ. Δεν ξέρει ότι μόλις τελειώσει το ποτό του θα βρεθεί αντιμέτωπος με μία πολύ σουνήσιση κατάσταση. Ξαφνικά ο Jack φαίνεται ότι προβλήθηκε από κάποιο ιδίο και το πρόσωπό του γέμισε σημάδια. Όλοι φυσικό γύρω του τρομοκρατούνται και ετοιμάζονται να τον εξολοθρεύσουν. Πρέπει λοιπόν να αποδράσει... Ο Ark Krintz είναι ένας εξωγήινος αστυνομικός ο οποίος περιπολεί γύρω από τον πληνίτη με το διαστημόπλοίο του ψάχνοντας για



πει να ταξιδέψουν σε διάφορες περιοχές, να αντιμετωπίσουν αρκετούς εχθρούς, να ψάξουν για εξωγήινους εισβολείς αλλά και για ένα αντίδοτο που θα εμποδίσει την μετάληψη του σώματος του Jack και θα του δώσει super δυνάμεις. Δυστυχώς όμως το αντίδοτο αυτό θα τον μετατρέψει σε ένα καταδικασμένο να πεθάνει τέρας. Να μιλήσουμε για οποιονδήποτε χαρακτηριστικό στο παιχνίδι; Εχουμε κοτ' αρχήν μία πρωτότυπη επιστημονική ιδέα, εμπνευσμένα οπτικό εφέ επιστημονικής φαντασίας, υψηλής ανάλυσης rendered σκηνές που δημιουργήθηκαν μέσω του 3D Studio και περιέχουν ειδικά εφέ φωτισμού, καταπληκτικό animation, ένα μεγάλο αριθμό κινηματογραφικών σκηνών, πανέξυπνους εχθρούς, μία τριδιάστατη πόλη με πόνω από τρακόιες οθόνες και τέλος digitised ομιλίες που χρησιμοποιούνται για τους διαλόγους μεταξύ του ήρωα και του παρόιτου.

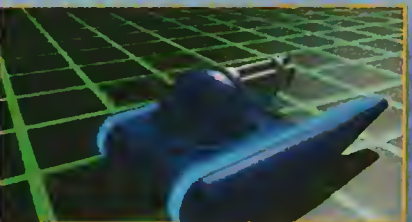


διάφορους κακοποιούς. Ξαφνικά ο Krintz αντιμετωπίζει μεγάλο πρόβλημα. Δεν μπορεί να ελέγξει πια το οκός του και ο μικροσκοπικός (ξεχόσαμε να σας το πούμε) αστυνομικός χρησιμοποιεί το σύστημα διάσωσης πριν το οκός του συντριβεί αλλά για κακή του τύχη προσγειώνεται μέσα σε ένα ποτήρι μπίρας. Ο Jack λοιπόν μαζί με το παρόιτο που κουβαλάει πια μαζί του πρέ-

ASSAULT RIGS

PC CD-ROM

Το Assault Rigs είναι το εκπληκτικό νέο real time τρισδιάστατο shoot'em up το οποίο αναμένεται να κυκλοφορήσει αυτήν την εποχή και στο PlayStation και στο PC. Το παιχνίδι βασίζεται γύρω από την ιδέα ότι στο μέλλον όλα τα αθλήματα θα παίζονται μέσω δικτύων και θα επιδοτούνται από τις μεγαλύτερες εταιρείες και οργανισμούς του κόσμου. Το μεγαλύτερο και



πιο διάσημο αθλητικό δίκτυο είναι το AR. Δισεκατομμύρια ανθρώπων συνδέονται στο παγκόσμιο δίκτυο για να παρακολουθήσουν τους αντιπάλους να ανταγωνίζονται στο γρήγορων ρυθμών τρισδιάστατο και μοχθηρό περιβάλλον του παιχνιδιού στην προσπάθειά τους να γίνουν οι επόμενοι παγκόσμιοι πρωταθλητές. Για να γίνετε ένας επιτυχημένος jockey πρέπει να αντιμετωπίσετε την προοπτική ότι μπορεί να σας εξολοθρεύσουν και γι'αυτό θα πρέπει να αντιμετωπίσετε όλες τις προκλήσεις και τους εχθρούς που θα βρεθούν στο δρόμο σας. Το παιχνίδι διαθέτει πάνω από σαράντα επίπεδα να εξερευνήσετε σε τέσσερα διαφορετικά γραφικά περιβάλλοντα. Κάθε περιβάλλον έχει τρία διαφορετικά interactive "rigs" να ελέγξετε, καθένα από τα οποία έχει ξεχωριστή όψη και αίσθηση. Σε συνδυασμό με το εθιστικό gameplay, το παιχνίδι χρησιμοποιεί διάφορες τεχνικές όπως texture mapping, Gourard shading, υψηλής τεχνικής φωτισμού και οκίων που δίνουν στον παίκτη μία αναπτυγμένη αίσθηση του κυβερνοχώρου.

WIPE OUT

PC

Πρόκειται για ένα racing game σε ένα φουτουριστικά μέλλον στο οποίο θα ελέγξετε κάποιο από τα οκτώ σκάφη που μπορείτε να ελέγξετε. Το παιχνίδι φαίνεται ότι έχει επιρροές από τα F-Zero και Mario Kart. Υπάρχουν έξι διαφορετικά επίπεδα και δύο mode. Στην προσπάθειά σας να κερδίσετε όσο το δυνατόν περισσότερο κούρσες μπορείτε να προσθέσετε εξοπλισμό τον οποίο ελέγχετε κάθε φορά που αυξάνεται η ενέργειά σας. Πάντα θα έχετε να αντιμετωπίσετε άλλους επτά αντιπάλους. Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να ξεφεύγει από τα συνηθισμένα αφού θα σας δοθεί η δυνατότητα να κινείστε μέσα στην ίδια κούρσα σε πολλή και διαφορετικές περιοχές. Αυτό βοηθάει στο να μην γίνεται μονότονο το παιχνίδι. Στην πορεία που θα αποφασίζετε κάθε φορά να ακολουθείτε θα πρέπει να προσέχετε έτσι ώστε να συλλέγετε όλα τα power-ups και τα bonus. Η κίνηση του σκάφους είναι ομαλή παρά το γεγονός ότι είστε αναγκασμένοι να κινείστε μέσα σε ένα ενεργειακό πεδίο και μέσα στο τρισδιάστατο περιβάλλον και την πλήρη οπτική που έχετε μέσα στο χώρο (360 μοίρες) μπορείτε να οδηγήσετε σκάφη και προς τα πίσω, αν και δεν το συμβουλεύουμε, εάν αποφασίσετε να αηλιάξετε πορεία. Η ευαισθησία και η λειτουργικότητα στον χειρισμό αφήνουν τον παίκτη να νιώσει ότι βρίσκεται σε ένα ρεαλιστικό περιβάλλον.





HOUSE BULLFROG
FORMAT PC CD ROM
TEST 486DX/40, 4x CD ROM, Compro Sound Pro
REQUIREMENTS 486DX/33 2xCDROM

Του Π. Δημόπουλου

Ο διάδοχος ενός εξαιρετικά επιτυχημένου παιχνιδιού το οποίο ποτέ όμως δεν κατάφερα να συμπαθήσω. Τεχνικά το Magic Carpet II πλησιάζει το τέλειο. Υπέροχα σχεδιασμένα και χρωματισμένα γραφικά, με πολλή λεπτομέρεια και ποικιλία τα οποία πλαισιώνονται από έξοχο ήχο αλλά και πραγματικά απίστευτη κίνηση τόσο όσον αφορά την ταχύτητα όσο και την ομαλότητα της. Ο χειρισμός είναι σχετικά πολύπλοκος και θα δυσκολέψει αρκετούς στην αρχή αλλά είναι θέμα συνήθειας. Το σενάριο δεν έχει τίποτα αξιόλογο να επιδείξει αλλά εκεί που υπάρχει το πραγματικό πρόβλημα είναι στο gameplay. Όπως συμβαίνει με τη συντριπτική πλειοψηφία των γνήσιων shoot 'em ups βρήκα προσωπικά το Magic Carpet II βαρετό αλλά σαφώς καλύτερο και πλουσιότερο από το πρώτο μέρος.

Ε πατέ! Δεν είναι κατάσταση αυτή ραιπόν. Αυτή η εταιρεία που ακούει στα όνομα Bullfrog έχει βαρθεί να μας τρελλώνει. Μέσα σε ένα εξόμνη, αυτό που ακαθουθεί, αι υπεύθυνοι της εταιρείας πρσπαθούν να ρίξουν στην αγορά τόσους τίτλους όσους σχεδόν έχουν εκδόσει τα τελευταία δυα χρόνια. Δηλαδή για όνομα πια ... Σχεδόν σε όλα τα previews, δισκέττες και CD σχεδόν απαιαυδήπατε περιδικαύ του χώρου υπάρχουν σχεδόν πόντα μια αναμενόμενη κυκλαφαρία της Bullfrog. Τι έγινε παιδιά; Πιάσαμε την καλή, γλυκαθήκαμε και απαφασίσαμε να τα ξεφτιλίσουμε; Εδώ που τα λέμε εγώ

που θα επιβεβαιώσει τον κανόνα. Η νεκραψία θα δείξει! Ασε τα σόπια Δημόπαυτε και μπες στα θέμα (τάδε έφη κάποια γνωστή μου, όσχετα!). Τα θέμα μας ραιπόν αυτή τη φορά είναι η πια καιναύρια παραγωγή της πρσναφερθείσας εταιρείας που ακούει στα όνομα (surprise, surprise!) Magic Carpet 2. Λόγω της γνώμης που έχω για τα πρώτα παιχνίδια πιστεύω ότι η υπόθεση σπκώνει ακόμα έναν πρόλαγα με τη μαρφή μικρής ιστορικής αναδρομής και αναχρανισμένου review. Πριν από σχεδόν ένα χρόνο, κάτι λιγότερα αν δεν με απατό η μνήμη μου, κυκλαφόρπσε ένα παιχνίδι τα απαία έκανε αρκετό μεγόλα

MAGIC CARPET 2

πρσσωπικά δεν τραβάω απαήτως κανένα ζόρι αηθό είναι γνωστό πιστεύω ότι εννιά στις δέκα φορές η πασότητα είναι εις βόρας της παιότητας. Εηπίζω να βγώ ψεύτης αηθό δυστυχώς έχω ένα παθύ κακό πρσσίσημα για αυτήν την περίπτωση. Δεν έχω βέβαια απαδείξεις ακόμα και εηπίζω να μην απακτήσω πατέ, αηθώστε συμπαθώ ιδιαιτέρως την εταιρεία που μας χόρισε τα υπέραχα Syndicate, αηθό πιστεύω ότι όφειθα να σας πρσείδαπαιήσω. Όπως ήξει παθύ σαφό α εηθηνικός ηαός "όπου ακούς παηηά κεράσια κράτα και μικρό καλόθι". Δεν ξέρω τι με έχει πιάσει τον τελευταία καιρό και έχω την έντανη επιθυμία να γκρινιόξω με την παραμικρή ευκαιρία. Φταίει τα φεγγόρι μόθλαν ... Τέλης πόντων, εηπίζω η Bullfrog να είναι η δέκατη περίπτωση και να απατεήσει την εξαίρεση

πόταγα. Αναφέραμαι φυσικό στα περιβόπτα Magic Carpet. Ωραία μέχρι εδώ. Και τι έγινε δηλαδή; Αυτό που έγινε είναι ότι τα παιχνίδια απέσπασε περισσότερη πρσσική και πήρε, παγκασμώς ταημώ να αμαηαγήσω, καλύτερες κρπτικές απ' ότι πρσσωπικά πιστεύω ότι όξιζε. Επρόκειτα για ένα αηθό shaat 'em up με τερόστια δυσκαηία στα χειρισμό, αρκετό δύσκαηο gameplay, εηάχιστη παικιηία και αυσία αηθό και τεχνικές καιναταμίες αι απαίες κατόφεραν να εντυπωσιάσουν παθύ κόσμα. Όλα αυτά βέβαια



είναι κοθωρά προσωπική άποψη. Σε τεχνική ονάρηση δε με υποχρεώνει κανείς να ποίω παιχνίδι που δε γουστάρω, χαίραμοι όπως κοιτολοβοίνετε παυ δε με βάλλον νο κών εγώ τα review. Αυτά που με εξαργίζει πάντως και κάνω άλαν αυτό ταν πράλογο είναι ότι παιχνίδια σον το Magic Carpet λαβαίναν τέτοιες κριτικές και all-time-classics όπως το Ravenloft: Strahd's Possession και τα Shadaw af the Camet σχεδάν "θάβαντοι"! Κοι φυσικά ονοφέραμαι σε παλή γνωατό ξένο περιοδικά του χώρου. Τώρο θο μου πείτε, όθος ο κόσμας δεν ξέρει τι ταυ γίνεται και εσύ μάνο έχεις δίκιο; Οχι βέβοιο. Αυτό που θέλω νο πω είναι ότι μου φαίνεται πως το ροματίον που γίνεται στο εξωτερικά κυρίως δεν είναι και τόσο "καθωρά" και α νοών ναείτο ... Δεν κατοήάβοτε; Ε λαϊνάν θο το πω όσα πιο ξεκάθαρο μπορώ. Εχω την οισοχή εντύπωση ότι κάποιοι, κάπου, κάποτε "απρώχνουν" χρήματα και λοβοίνουν ευνοϊκές κριτικές. Τέλος πάντων, δε θέλω νο γίνω κοκάς και στομοτώ εδω οή-ηά ορισμένες φαρές εξαργίζομοι τόσο με την αδικία που επικρατεί στον χώρο που δεν ξέρω τι γράφω! Α, και να ξεκοθαρίσω κάτι. Τα Magic Carpet δεν απατελεί την προγομοτική οϊτία ταυ ξεσπάσματος μου, πρόκειτο για μια οκόμη οηά τις παήηές οφορμές. Δε ήέω ότι είναι κοκό παιχνίδι (εμένα δε μου άρεσε, άσχετα!) οηηά δε νομίζω ότι άξιζε νο ηροβήηθεί τόσο εις βάρας κάποιων άηλων κατά τη γνώμη μου καθύτερων παρογωγών. Πάμε άμως τώρα στο θέμα μας ηριν μου ζητηθεί από τη διεύθυνση νο ηεράσω οηά το λογι-ατήρια ... Πηάκο κάνω! Πάμε λοιπών στο Magic Carpet II. Αν τα δει κανείς αυδέτερο ηρόκειτο για ένο ήαρα παλή καθά παιχνίδι. Κατ' ορχήν η τεχνική παυ χρησιμοποιεί είναι σχεδάν όψαγη. Τα γραφικά είναι σχεδόν τέλειοι και οπατελαύν σοφέ-στατη βελτίωση των γροφικών του ηρώ-του παιχνιδιά. Η ηεπομέρεια οηηά και η ποικιλία των χρωματισμών είναι ορκετά βελτιωμένη ενώ η κίνηση είναι εκηηηκτικά αμοήη και γρήγαρη αν ονολογιατεί κανείς την ποιότητα των γραφικών. Ο χώ-

ρος παυ κινείατε είναι εκηηηκτικά σχε-διασμένας, τα κτίριο βρήουν από ηεπο-μέρεια ενώ οι οντίοηοι σος προγομοτικά ξαφνιάζαν με την ποικιλία και τη ηεπο-μέρεια τους. Προγομοτικό το Magic Carpet II οηοτελεί μοι απτική ηανδοισία ηεπο-μέρεια, χρωμάτων και υπέροχης κίνησης που εμένα προσωπικά με σάκορε! Ασε δε από την άηηη τον ήχο. Πολύ όμορφες μουσικές τάσο σε παικηρία όσο και σε παιάηηα ενώ το ηχητικά είναι κάτι ηορα-νάνω από ηεπαυργικό. Είναι προγομοτικά άψαγο! Τεχνικά λαϊνάν τα Magic Carpet II το κοιτοφέρνει κάτι παπαπάνω από καθά. Σχεδάν άριατο! Πόμε ηοροκότω. Σενοριο-κά το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν έχει νο μου πεί οηοηύτως τίποτο. Υπάρχει ένο υ-ποτυηώδες σεναριοκό υπάβοηο το ο-παίο είναι γνωστά από την αρχή και δεν εξαήσσετο κοιτά τη διάρκεια ταυ παιχνι-διαύ. Βλήηετε μοι σχετικά κατατοηιατική εισαγωγή και ονάμεσο ατις "οηοσταήές" ηοροκοηουθείτε κάπαο υπέραχο τεχνικά cut-scenes το οηοίο όμως δεν ηρωθαύν τη σενοριοκή εξαήηηη, την ηηοκή. Τίποτο σπουδαίο λοιπών σ' ουτόν τον τομέο. Οχι βέβοιο ότι ηερίμενα κάτι καθύτερο οηά ένα παιχνίδι το οηοίο ασχαήεται με τη θεματολογία των παπαμυθίων της Χοηι-μάς. Μόνο ένα Quest for Glory II: Trial by Fire είχε τέτοιο θεματολογία και κατάφε-ρε νο μου κρατήσε τα ενδιαφέρον. Δε γουατάρω τέτοια θέματα, πως νο το κά-νουμε! Πόμε τώρα στα ηειρισμά. Πηέρη-γο ηράγματα είδο εδω. Όσα αηηήη μπο-ρούσε νο κάνει την κατάσταση η προγο-μοτικό υπέροχη κίνηση τάσο ηοηύηηοχη την κάνει ο ηερίηργος ηειρισμός. Την τα-χύηηα και τη γενική κοιτεύθυνση του μο-γικού χοηιού σος τη δίνετε με το ηηη-κτραήαγια ενώ διευθύνετε την πτήση σας με το ηοντίκι, τράπος άχι ιδιοίτερα α-κριβής. Αφήστε κοιύτερο το υπάηαιο κομυηία που καθείστε νο χρησιμοποιήσε-τε για νο επιηέξετε ποιά spells θο κάνετε ή οτιδηόποτε όηηο. Πρασωηικά ον ήηεηο νο ποίω εξαμοιωηά δε θο επέηεγο σί-γουρο κανένο Magic Carpet. Θο ηροηι-μούσο κάτι πιο σύγχρονο και



τεχνολογικά. Πάμε και στο gameplay. Βα-ρετά πράγματο. Σκοτώνετε οηηηήηους μοζεύετε το mana που σος δίνουν και χτί-ζετε όσο το δυνατόν ισχυράτερο κάστρο. Ενο μείγμο κηασσικού shoot 'em up ορκε-τά υψηλής ποιιάηηος και των στοιχειωδών αρχών ενάς παιχνιδιά στροπηηικής. Sorry Bullfrog οηηά προσωηικά δεν με έηεισε.

Υ.Γ. Το παιχνίδι συνοδεύεται από εηηηηικό manual.

	ΓΡΑΦΙΚΑ : 95%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΠΑ Αψογο τεχνικά αλλά... ΓΕΝΙΚΑ 80%
	ΑΝΤΟΧΗ : 65%	
	ΗΧΟΣ : 90%	
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 80%	



HOUSE MAXIS
FORMAT PC CD ROM
TEST 486DX40 SB PRO
REQUIREMENTS 486/8MB RAM

Του Derek dela Fuente

Είναι τεράστιο, γεμάτο ιδέες και πλοκή που συναρπάζει. Τα πάντα εξαρτώνται από τις αποφάσεις που θα παίρνετε και από τον τρόπο που θα αντιμετωπίζετε τις διάφορες καταστάσεις. Είσαστε σε ένα νησί που πρέπει να διατηρήσει τις φυσικές του ομορφιές, σε ένα νησί που πρέπει να μείνουν ανέγγιχτες η χλωρίδα και η πανίδα, σε ένα νησί όμως που πρέπει να υπάρξει παράλληλα βιομηχανική ανάπτυξη τα πράγματα δεν θα είναι καθόλου εύκολα για εσάς. Δεχτείτε την πρόκληση και αποδείξτε το πόσο καλός και έξυπνος επιχειρηματίας είστε...

Ενας από τους πρώτους εξομοιωτές που δημιουργήθηκε από προγραμματιστές "out of house". Η εταιρία ονομάζεται Intelligent Games και έχει στο ενεργητικό της παιχνίδια όπως το Ticondero και το Waterworld the Strategy game. Αυτά που κάνει το παιχνίδι να ξεχωρίζει είναι η πρωτότυπη οπτική αλληλία και η επιλογή στο τρόπο του παίξιμτος αφού εκτός από τον κλασικό τρόπο με τον οποίο παίζεται ένας εξομοιωτής αυτή τη φορά μπορεί ο παίκτης να κάνει οτιδήποτε του φαίνεται ότι είναι λογικά και μετά να παρακολουθήσει τις αποφάσεις του να παίρνουν οάρκα και οστά στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Επιλέγετε εσείς τις διάφορες παραμέτρους και φροντίστε να το κάνετε με τέτοιο τρόπο έτσι ω-

μπορεί να κάνει ο καθένας. Μία καλή τακτική είναι να "καθαρίσετε" κάποιες περιοχές του δάσους και να κτίσετε ξενοδοχεία για τους τουρίστες οι οποίοι θα φέρουν σε εοάς το εισόδημα που χρειάζεστε για τους δικούς σας σκοπούς. Φυσικά τίθενται ζητήματα οικολογικά αλλιώς αυτό που θα σας αποσολήσει σε αυτή τη φάση είναι η καθαριότητα του χώρου γενικά αφού είναι βέβαιο ότι οι τουρίστες όλο και κάποια σκουπίδια θα αφήνουν εδώ και εκεί. Εδώ λοιπόν αναλαμβάνει κάποιος από τους πράκτορες σας τον οποίο επιφορτίζετε με την αποστολή να καθαρίσει ότι οι τουρίστες αφήνουν πίσω τους... Τα τριοδιόστατα γραφικά αλλιώς και γενικά η άλη αίσθηση του παιχνιδιού, με την πρωτότυπη παρουσίαση, εί-

SIM ISLE™

Missions In The Rainforest

στε να έχετε εναλλακτικές λύσεις και να μην είστε υποχρεωμένοι αργότερα να ακολουθήσετε κάποια συγκεκριμένη. Το παιχνίδι παίζεται σε δύο επίπεδα. Μπορείτε να δημιουργήσετε το δικό σας ζωντανό περιβάλλον, τα δικά σας κτίρια, να ισορροπήσετε τις δυνάμεις της φύσης στον δικό σας τρόπο παιχνιδιού και ενάντια στους αντιπάλους που ο υπολογιστής εξαπολύει εναντίον σας. Αυτοί θα τρομοκρατήσουν τους κατοίκους των περιοχών σας και γενικά θα προσπαθούν να σας κάνουν την ζωή δύσκολη βάζοντας σας συνεχώς εμπόδια σε οτιδήποτε θέλετε να κάνετε. Στην βάση της οθόνης θα βρείτε ένα ούνολο από ικανούς πράκτορες τους οποίους επιλέγετε και τους στέλνετε σε διάφορες αποστολές. Ο καθένας έχει τα δικά του χαρακτηριστικά και ικανότητες για αυτά θα πρέπει να στέλνετε κάθε φορά τον κατάλληλο στην κάθε αποστολή. Κάνοντας ένα click στο αντίστοιχο εικονίδιο θα έχετε πλήρη ενημέρωση για το τι

και κάτι που δεν έχουμε συνηθίσει σε παιχνίδια του είδους και συνεπώς θα έχει αρκετά ενδιαφέρον. Το σενάριο λέει ότι έχετε κάτω από μερική κατοχή ένα νησί (υπάρχουν δώδεκα) και μέσω





των πρακτόρων κόνετε κάθε είδους παρεμβόσεις στην επιφάνεια του. Τους στέλνετε για εξερεύνηση και τελικό τους αναθέτετε το κτίσιμο κωμωπόλεων ή ακόμη και ολόκληρων πόλεων. Μπορείτε επίσης να παίξετε το παιχνίδι από την οικοδομική του άποψη η οποία είναι και πολύ ενδιαφέρουσα. Πολύ σοβαρή θα είναι η προσοδεία διατήρησης της φυσικής ισορροπίας. Αν για παράδειγμα υπάρχει μία διαρροή πετρελαιο-

ου από ένα πηλίο πρέπει να προλάβετε πριν η πετρελαιοκηλίδα αρχίσει να καταστρέφει και να μοιύνει το περιβάλλον. Το κλειδί στη όλη υπόθεση είναι η σωστή τοποθέτηση αναδωγας και των προσόντων των διαφόρων πρακτόρων. Θα πρέπει να κτίζουν, να φροντίζουν να λειτουργούν όλη ωστόσο σε μία πόλη και να κρατούν ωστόσο ρυθμούς την παραγωγή όπως τέλειος και να εκμεταλλεύονται τις φυσικές πηγές ενέργειας και πρώτων υλών του νηοιού. Για παράδειγμα, αφού χρησιμοποιείτε τα δέντρα για να παράγετε χαρτί θα πρέπει να φροντίζετε και για την αναπλήρωση των κατεστραμμένων δέντρων με καινούργια. Θα πρέπει πάντα να κέφτεστε ένα βήμα μπροστά... Εχοντας στην διαθεσή σας μία μεγάλη ποικιλία φυσικών πηγών μπορείτε να επιλέξετε το τι ακριβώς θα κόνετε. Μπορείτε να φτιάξετε ορυχεία, να δημιουργήσετε φυτείες και να κατακευδάσετε διάφορα πράγματα. Είναι ένα παιχνίδι που η φιλοσοφία του είναι ίδια με αυτή του Sim City μόνο που τώρα απλά απλάζουν οι παράμετροι και τα δεδομένα. Στην αρχή έχετε ένα περιορισμένο αριθμό πρακτόρων απλά αυτός αυξάνεται όσο προχωράτε. Υπάρχουν πολλοί που μπορείτε να κόνετε όπως το να ωώσετε κάποιο ζώο του οποίου το είδος απειλείται με εξαφάνιση ενώ πρέπει επίσης να φροντίζετε να είναι οι ντόπιοι ευχαριστημένοι. Σημαντικός παράγοντας στην εξέλιξη του παιχνιδιού είναι το να έχετε στην κατοχή σας τα αεροδρόμια. Εκτός από τους τρεις χώρες έχετε στην διαθεσή σας και μία συνολική εικόνα του νηοιού η οποία σας δίνει την δυνατότητα όχι μόνο να έχετε ολοκληρωμένα άποψη των εργασιών που κόνετε απλά και να βλέπετε το τι όλην συμβαίνει όπως το μέχρι που έχει φτάσει η πετρελαιοκηλίδα που λέγαμε πριν... Υπάρχουν πολλές υποανοστοικές ενώ έχετε την δυνατότητα να βλέπετε το πόσο καλά τα νότε με την βοή-



θεια μίας ειδικής ένδειξης. Υπάρχει ένα ημερολόγιο στο οποίο καταγράφονται οι εργασίες που κόνετε απλά που σας βοηθά κίδια αφού σας παρέχει φωτορεαλιστικές πληροφορίες για διάφορα θέματα που σας αφορούν, σας δίνει εξηγήσεις για το πως κτέληξε μία απόφαση ή μία ενέργεια που κόνετε και γιατί, σας δίνει στοιχεία για ζώα και τέλειος σας δίνει συμβουλές απλά και τρόπους να ξεπεράσετε κάποιες δυσκολίες. Επίσης μην κόνετε συνεχώς τα ίδια πράγματα γιατί το πρόγραμμα θα απλάξει από μόνο του τα δεδομένα. Το ξεκίνημα του παιχνιδιού θα σας βρει με ένα εντελώς "γυμνό" νηοί στο οποίο κτοιχεί μεγάλος πληθυσμός και έτσι οι προκλήσεις θα είναι πολλές και ποικίλες. Σε κάποιες θα υποχρεωθείτε να ωώσετε ένα τροπικό δάος από την ολική καταστροφή ενώ σε κάποιες απλές θα πρέπει να φροντίζετε έτσι ώστε τα εργοστάσια και οι διάφορες εργασίες οι οποίες πρέπει να γίνουν να μην αποβαίνουν σε βόρος του φυσικού πηοιού του νηοιού. Πολλές στυτιστικές πληροφορίες θα βρείτε μέσα στα πολλή menu του παιχνιδιού. Όπως καταλαβαίνει κάποιος εύκολα πρόκειται για ένα παιχνίδι με τεράστιο βόθος το οποίο θα σας κρατήσει ζωντανό το ενδιαφέρον για πάρα πολύ. Αν και το interface του παιχνιδιού θα σας δυσκολίψει στην αρχή μετ' από λίγη ώρα εξοκλήψης θα εξοικειωθείτε μαζί του. Τα γραφικά θα μπορούσαν να έχουν δουλειά καλύτερα απλά η γενική εντύπωση που δίνεται, την στιγμή που κυκλοφορούν στη αγορά τόσο πολλοί εξομοιωτές, είναι ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι με γερό και δεμένο οενόριο το οποίο παρουσιάζεται με μία διαφορετική προσέγγιση και δίνει φυσικά νέο ενδιαφέρον σε αυτό το είδος των παιχνιδιών.

 ΓΡΑΦΙΚΑ : 80%		ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ Φτιάξτε τον δικό σας επίγειο παράδεισα... ΓΕΝΙΚΑ 80%
 ΑΝΤΟΧΗ : 90%		
 ΗΧΟΣ : 65%		
 ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 75%		

INTERVIEW

Μία συνέντευξη με ανθρώπους της Microsoft είναι πάντα καλοδεχούμενη από όλους. Πόσο μάλλον στην δική μας περίπτωση που το αντικείμενο της συνέντευξης με το στέλεχος της κορυφαίας εταιρίας PAUL TOLLET έχει να κάνει με τα σχέδια της εταιρίας για την δημιουργία καινούργιων παιχνιδιών.

Του Derek dela Fuente

Η MICROSOFT ΕΤΟΙΜΑΖΕΤΑΙ ΝΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕΙ ΜΙΑ ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΑΠΟ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ. ΘΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕΤΕ ΤΗ ΔΙΚΗ ΣΑΣ ΟΜΑΔΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ Η ΜΗΠΩΣ ΘΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΕΤΕ ΤΟ ΡΕΥΜΑ ΤΗΣ ΕΠΟΧΗΣ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥΣ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ; ΓΙΑΤΙ Η ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΑΠΟΦΑΣΙΣΕ ΝΑ ΕΙΣΧΩΡΗΣΕΙ ΚΑΙ ΣΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΤΟΜΕΑ;

Θα απαντήσω πρώτα στη δεύτερη ερώτηση. Αυτή τη στιγμή το μεγαλύτερο μέρος των πωλήσεων προϊόντων software τόσο στην Μεγάλη Βρετανία όσο και στην Ευρώπη έχει να κάνει με παιχνίδια. Είναι προφανές ότι η συγκεκριμένη αγορά είναι τεράστια. Η Microsoft έχει ήδη τη δική της ομάδα δημιουργίας παιχνιδιών χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν συνεργαζόμαστε και με εξωτερικούς δημιουργούς. Η επένδυση του μέλλοντος βρίσκεται στο συνδυασμό αυτών των δύο. Θα αυξήσουμε το μέγεθος της δικής μας ομάδας αλλά θα δουλεύουμε παράλληλα και με τρίτους. Η βάση της ομάδας μας

βρίσκεται στις ΗΠΑ αλλά υπάρχουν δώδεκα περίπου ξεχωριστές ομάδες οι οποίες δουλεύουν για εμάς στον τομέα των παιχνιδιών στην Μεγάλη Βρετανία.

ΘΑ ΕΠΙΚΕΝΤΡΩΣΕΤΕ ΤΗΝ ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΑΣ ΣΕ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟΥΣ ΤΥΠΟΥΣ ΚΑΙ ΕΙΔΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΟΧΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΗΝ ΚΑΤΑΛΗΨΗ ΜΙΑΣ ΟΡΙΣΜΕΝΗΣ ΑΓΟΡΑΣ Ή ΝΑ ΕΛΠΙΖΟΥΜΕ ΣΤΗΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΡΟΙΟΝΤΩΝ ΠΟΥ ΝΑ ΚΑΛΥΠΤΟΥΝ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΧΩΡΟΥΣ;

Προφανώς αντικειμενικός μας σκοπός είναι να φτιάξουμε παιχνίδια όλων των ειδών. Υπάρχουν βέβαια ορισμένοι τομείς στους οποίους είμαστε ήδη πολύ δυνατοί. Τα Flight Simulator και Space Simulator είναι από τους κορυφαίους μας τίτλους οι οποίοι φυσικά πούλησαν και ανάλογα. Το τελευταίο μας παιχνίδι ονομάζεται Fury και είναι ένα Shoot'em up, όπως βρήπετε λοιπόν προσπαθούμε να κινηθούμε σε όλους τους χώρους.



ΜΕ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΙΚΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΗ ΑΓΟΡΑ ΝΑ ΔΙΑΦΕΡΟΥΝ ΕΛΑΧΙΣΤΑ Η MICROSOFT ΣΚΟΠΕΥΕΙ ΝΑ ΑΠΕΥΘΥΝΘΕΙ

ΞΕΧΩΡΙΣΤΑ ΣΕ ΑΥΤΕΣ ΘΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΘΑ ΑΠΕΥΘΥΝΟΝΤΑΙ ΚΑΙ ΣΤΙΣ ΔΥΟ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ;

Πρέπει να παραδεχτώ ότι οι δύο αγορές έχουν πολλή κοινά στοιχεία. Η αγορά που πραγματικό διαφέρει από τις υποθήκες είναι η Ιαπωνική και πρόσφατα ανακοινώσαμε την συνεργασία μας με την εταιρεία Infobank η οποία ειδικεύεται σε παιχνίδια που απευθύνονται στην Ιαπωνική αγορά. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι η ίδια η Infobank παραμελεί την Ευρώπη και τις ΗΠΑ.

Η MICROSOFT ΘΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕΙ ΚΑΙ ΘΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕΙ ΤΟΥΣ INTERACTIVE ΤΙΤΛΟΥΣ ΤΙΣ ΣΕ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΤΗΝ ΠΡΟΣΦΑΤΑ ΙΔΡΥΘΕΙΣΑ ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΤΟΥ S.SPIELBERG. ΠΩΣ ΑΥΤΗ Η ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΘΑ ΜΠΟΡΕΣΕΙ ΝΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΗΣΕΙ ΠΑΡΑΛΛΗΛΑ ΜΕ ΤΗΝ ΘΥΓΑΤΡΙΚΗ ΤΗΣ MICROSOFT (HOME RANGE);

Τα σχέδια μιλούν για την δημιουργία για λογαριασμό της Microsoft από την εταιρεία του Spielberg προγραμμάτων γενικού ενδιαφέροντος και όχι μόνο παιχνιδιών. Αυτό τα προϊόντα θα φθάνουν τελικά στην αγορά με την ετικέτα Home Range.

ΥΠΑΡΧΕΙ ΠΙΘΑΝΟΤΗΤΑ ΝΑ ΚΙΝΗΘΕΙ Η ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΣΤΟΝ ΧΩΡΟ ΤΩΝ ON-LINE INTERACTIVE GAMES;

Παρακολουθούμε προσεκτικά τα όσα εξελίσσονται στην on-line αγορά αφού άληψατε πρόσφατα δημιουργήθηκε και το δίκτυο της εταιρείας μας. Οι δυστοότητες για on-line παίξιμο είναι κάτι που πραγματικό που μας απασχολεί πολύ σοβαρό. Αυτή τη στιγμή υπάρχουν κάποια τεχνική φύσης θέματα όπως η ταχύτητα των πληροφοριών μέσα από τα δίκτυα. Είναι ευκολότερο και ταχύτερο αυτή τη στιγμή η τοποθέτηση των παιχνιδιών στα CD. Βέβαια η τεχνολογία εξελίσσεται ραγδαία και φυσικά εμείς δεν θα μείνουμε απαθείς.

ΠΟΙΟ ΝΟΜΙΖΕΤΕ ΟΤΙ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΗ ΤΗ ΣΤΙΓΜΗ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΕΞΑΜΗΝΟ ΤΟ ΣΤΑΝΤΑΡ ΜΗΧΑΝΗΜΑ ΠΟΥ ΘΑ ΕΠΙΚΡΑΤΗΣΕΙ ΣΤΙΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΤΟΥ SOFTWARE;

Μία σοβαρή λύση αυτή τη στιγμή είναι ένας Pentium με 8MB RAM και 2xCD-ROM. Στον επόμενο χρόνο δεν προ-



βλέπω θεαματικές αλλαγές. Ισως μόνο την μετακίνηση της μνήμης στα 12MB.

ΘΑ ΑΛΛΑΞΕΙ ΤΟ ΠΡΟΦΙΛ ΤΗΣ Η ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΠΡΟΣΧΩΡΩΝΤΑΣ ΣΤΗΝ ΑΓΟΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ; ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΟΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΜΙΑ ΤΕΤΟΙΑ ΑΛΛΑΓΗ Η ΕΤΑΙΡΕΙΑ Η ΟΠΟΙΑ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΚΑΙ ΑΛΛΑΓΗ ΣΤΟΝ ΤΡΟΠΟ ΜΕ ΤΟΝ ΟΠΟΙΟ ΕΒΛΕΠΑΝ ΜΕΧΡΙ ΤΩΡΑ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΟΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ;

Αυτή είναι μία καταπληκτική ερώτηση. Η Microsoft έχει ένα συγκεκριμένο προφίλ στην αγορά υπολογιστών και μία πολύ καλή φήμη που αφορά την παραγωγή αξιόπιστων προϊόντων όπως η Encarta. Ο τομέας των παιχνιδιών είναι εξαιρετικό ενδιαφέρον με μεγάλη περιθώρια αφού λειτουργεί σε ένα τόσο μεγάλο πεδίο και με τόσο ελεύθερο τρόπο που θυμίζει έντονα αναρχικό τρόπο οργάνωσης. Ισως η ενασχόλησή μας με τα παιχνίδια να κάνει ορισμένους να αλλοτριώσουν τη γνώμη τους για εμάς. Οι δικοί μας στόχοι είναι να επεκτείνουμε και όλο τον τομέα παιχνιδιών. Ο τρόπος που θα γίνει αυτό δεν είναι όλος από την ποιότητα που θα παρουσιάζουμε στα παιχνίδια μας. Όταν ο κόσμος δει αυτό τα παιχνίδια θα αναθεωρήσει τις όποιες αρχικές του απόψεις για την αλληλαγή αυτή της εταιρείας.

ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΚΑΠΟΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΕΤΟΙΜΑΖΟΝΤΑΙ ΑΥΤΗΝ ΤΗΝ ΕΠΟΧΗ;

Δεν υπάρχει κάτι προς το παρόν και αυτό γιατί έχουμε ρίξει το βάρος μας στην δημιουργία της ομάδας ανάπτυξης. Πιστεύω όμως ότι πολύ σύντομα θα δημιουργηθούν παιχνίδια και αν μάλιστα καταφέρουμε να έχουμε δύο από αυτά μέσα στα top ten τους επόμενους μήνες θα έχουμε πληροίσει τους στόχους μας.



HOUSE VIRGIN
FORMAT PC WINDOWS CD ROM
TEST 486DX/40 4xCD ROM Compro Pro
REQUIREMENTS 486DX/33, 2x CD-ROM, 8MB RAM, WINDOWS 3.1

Του Shadow Caster

Ενα παιχνίδι το οποίο διαφημίστηκε αρκετά και δε μπορώ να πω ότι με απογοήτευσε. Υπέροχα γραφικά, πολύ καλός ήχος και σχετικά απλός χειρισμός πλαισιωμένα από ένα αρκετά καλό σενάριο. Υπάρχουν όμως και μερικά προβλήματα. Οι γρίφοι είναι πολύ αποσπασματικοί και δύσκολοι ενώ γενικότερα θυμίζουν περισσότερο puzzle game παρά adventure. Γενικά όμως είναι ένα αρκετά καλό παιχνίδι, αν και ιδιαίτερα δύσκολο όμως, το οποίο δυστυχώς δε μπορεί να συγκριθεί με τα μεγαθήρια του χώρου που κυκλοφορούν αυτή την εποχή.

Το έτος 2135, τελευταίες ημέρες του πρώτου διαστημικού πολέμου. Ονομαζόσαστε Casey O' Bannon και υπηρέτετε στο TAS Talon διαστημικό αναχαϊστικό. Πιλότος του οκάφους είναι η Υποσημναγός Ariel Matheson, μια ακληρή και έμπειρη αξιωματικός η οποία ουνηθίζει να ακοηουθεί τους κανόνες. Συγκυβερνήτης είναι ο ανθυποσημναγός Zack Smith ο οποίος έχει καταφέρει, απόλυτα δικαιολογημένα, να αποκτήσει τη φήμη ενός γενικά απείθαρχου και φασαριόζου αξιωματικού. Μιλάμε για "αγία τριόδα" δηλαδή! Πα' όλη αυτό οι τρεις σας είσατε πολύ καλοί φίλοι και σύντροφοι από την εποχή της Ακαδημίας ακόμα. Ολα ξεκίνησαν στην τελευταία σας περιπολία κοντά στον Phalanx Prime. Ενα ομήνος από μαχητικά των Vakkar βγήκε ξαφνικά α-

ραν να "αποσπάσουν" το πειραματικό σας κέλυφος από τα χέρια των γιατρών. Ετσι λοιπόν είσατε και πόλη και οι τρεις μαζί (σχεδόν τρεις τουλάχιστον!) και ξεκινάτε μια αναζήτηση ηλούτου και όχι δόξας ηλέον. Ομως τα πράγματα κάπου θα πάνε στραβά. Βλέπετε οι άνθρωποι και οι Vakkar δεν είναι οι μοναδικοί κάτοικοι του γαλαξία ... Κόπως έτσι έχουν τα πράγματα στη νέα αυτή παραγωγή της Virgin. Καλό το σενάριο, δε μπορώ να πω, με αρκετή δόση πρωτοτυπίας και αρκετή φαντασία. Και αν' όσο έχω καταφέρει να προχωρήσω το πολύ δύσκολο αυτό adventure για Windows (δυστυχώς!) το σενάριο εξελίσσεται και ξεδιπλώνεται αρκετά όμορφα. Κανένα παρόνοιο ριπνόν. Σίγουρα το σενάριο του Daedalus Encounter δε διεκδικεί Οοκαρ πρωτο-

DAEDALUS ENCOUNTER

πό το υπερδιάστημα και σας επιτέθηκε με τρομερή μανία. Στη μόνη που ακολούθησε καταφέρατε να καταστρέψετε δύο αντίπαλα ακάφη πριν το σκάφος σας κτυπηθεί άσχημα και αναγκαστείτε να το εγκαταλείψετε. Το τελευταίο πράγμα που θυμόσαστε από το όλο συμβάν είναι ένα τερόστιο κομμάτι από κόποιο αντίπαλο οκάφος να κτυπάει το θαλαμίοκο διαφυγής σας ... Ξυπνάτε δύο μήνες αργότερα και μαθαίνετε τα ευχάριστα νέα. Ο πόλεμος μεταξύ των Vakkar και των γήινων έχει επιτέλους τελειώσει αλλήδ δυστυχώς δε μπορείτε να πανηγυρίσετε το γεγονός δεόντως για έναν πολύ απλό λόγο. Το μόνο που έχει διασωθεί από το σώμα σας είναι ο εγκέφαλος σας ο οποίος έχει τοποθετηθεί σε ένα ειδικό αυτόνομο κέλυφος, κάτω σαν probe. Οι φίλοι σας δεν είναι ηλέον στις τάξεις του γήινου στόλου και έχουν ιδιοκατασκευάσει ένα σκάφος διάσωσης και περιουλήτογής. Πριν ξεκινήσουν να βγάθουν χρήματα μαζεύοντας τα οκάφη που πριν λίγο καιρό ακινητοποιούσατε όλοι μαζί, κατάφε-

τυπίας ή αεναριακού βόθους αλλήδ αίγουρα καταφέρνει να γοντεύσει και να κρατήσει τον παίκτη από την αρχή σχεδόν. Υπάρχει δυστυχώς όμως ένα πολύ μεγάλο πρόβλημα. Ποιό είναι αυτό; Οι



γρίφοι του παιχνιδιού. Κατ' αρχήν είναι τρομερά δύσκολοι και χάνετε με το παραμικρό. Φυσικά μπορείτε πάντα να κάνετε save και load αλλήλ μέσα στο γενικότερο αργά περιβάλλον των Windows δεν είναι και ότι καλύτερο θα σας σουνιατούσα για την υγεία των νεύρων σας! Επίσης οι γρίφοι είναι εκνευριστικά αποσοφαστικοί και στην πλειοψηφία τους είναι περισσότερο puzzles παρά πραγματικοί, άμορφοι, adventureοειδείς γρίφοι. Κρίμα. Συν τοις άλλοις υπάρχουν εκνευριστικά arcades αλλήλ και γρίφοι άπου ο χρόνος που έχετε είναι απεθιαστικά λίγος με αποτέλεσμα να εκνευρίζετε χωρίς λόγο πολύ ουχνά. Τουλάχιστον εγώ αυτά πάθαινα. Από την άλλη όμως η άλλη σμύοφαιρα του παιχνιδιού είναι αρκετά μυστηριακή ώστε να σας πειομώνει και να θέητε οπωσδήποτε να δείτε τι θα γίνει παρακάτω. Καλή αυτό βέβαια αλλήλ γιατί τάση δυσκοηία: Δε νομίζω ότι υπήρχε ιδιαίτερος λόγος. Τέθιος πάντων, πάμε να δούμε και τα τεχνικά οπεία του παιχνιδιού. Διανομμένη η κατάσταση. Κατ' αρχήν βέβαια εντελώς τεχνικά το

παιχνίδι είναι πάρα πολύ καλό. Πολύ υψηλής ποιότητας βίντεο, "ατημένο" επάνω σε υπέροχα rendered backgrounds τα οποία μου έκαναν τρομερή εντύπωση τόσο με την τεράστια ποικιλία χρωματισμών και την τρομερή ηεπομέρεια όσο και με τη φαντασία με την οποία έχουν σχεδιαστεί οι διάφοροι χώροι. Πραγματικά έξοχοι. Κάπου εδώ όμως αρχίζουν τα προβλήματα. Όλη τη δρόση τη βλέπετε σε ένα παράθυρο το οποίο καταλαμβάνει σχεδόν το ένα τέταρτο της οθόνης. Κάτι τέτοιο είναι αναμενόμενο ούμφωνα με τα δεδομένα των δυνατοτήτων για βίντεο που έχουν τα Windows με τα μηχανήματα και τις κάρτες γραφικών που επικρατούν στην αγορά αλλήλ δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι ήδη πηποιάζουμε το τέθιος του 1995. Πάτε δηλαδή θα δούμε full screen video σε παιχνίδι για Windows; Και από την άλλη μεριά αφού τα Windows δε βγάζουν το πολυπάθπο αποτεέηομα γιστί μας παιδεύουν και δεν δουηεύουν στο DOS; Ποτέ δε μπάρεσα να το καταηάβω αυτά. Τέθιος πάντων. Όσον αφορά τον ήχο τώρα. Έξοχα. Πολύ υ-



ψηλής ποιότητας ομιηία και sampled ηχητικά εφφέ τα οποία κάνουν πολύ καλή τη δουηειά τους. Η δική μου κάρτα ήχου όμως συνάντησε πολλή προβηήματα στο συγκεκριμένο παιχνίδι. Κάθε τρεις και λίγο η ομιηία αταματούσε και μετά από λίγο ξανάρχιζε με αποτέλεσμα να μην καταηαβήνω τι γίνεται. Αυτά τραβεί όποιος αρκείται σε ουμβάτες κάρτες ήχου. Από την άλλη όμως δε μπορώ να καταηάβω, τόσο δύσκολο ήταν να βήουν οι προγραμματιστές υπάτητους για να μη βασανιζόμαστε άδικα; Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι σχετικά απηάς. Υπάρχουν ουγκεκριμένες ηεπουργείες του probe σας και μπορείτε να εκτεέηοτε μόνο αυτές που χρειάζοσαστε αλλήλ ίως συναντήοτε κάποιο πρόβηημα με τα διάφορα φάοματα και χρώματα στα οποία ηεπουργεί ο προβοήας σας. Αυτά τα οηίγα και για το Daedalus Encounter.



ΓΡΑΦΙΚΑ : 90%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Καλό αλλά ... λίγο;



ΑΝΤΟΧΗ : 80%



ΗΧΟΣ : 90%



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 86%

ΓΕΝΙΚΑ
86%

MEGA REVIEW

HOUSE VIRGIN
FORMAT PC CD ROM
TEST 486 DX/40, 4x CD ROM, Compro Sound Pro
REQUIREMENTS 486 DX/40, CD ROM

Του Π. Δημόπουλου

Ένα αρκετά διαφημισμένο παιχνίδι το οποίο κατά τα φαινόμενα έρχεται στην πλέον κατάλληλη εποχή. Μια εποχή ξεραϊλας μετά την ανοιξιάτικη έξαρση στα παιχνίδια του χώρου. Το Command & Conquer έρχεται να δώσει νέα ζωή στο χώρο της στρατηγικής και να θέσει νέα δεδομένα όσον αφορά το είδος αυτό των παιχνιδιών τα οποία έχουν μόνο φανατικούς φίλους. Μια πραγματικά φιλότιμη παραγωγή με άψογα τεχνικά στοιχεία, όμορφο σενάριο και μεστό, αν και πολύ δύσκολο, το οποίο γίνεται τρομερά εθιστικό μόλις ο παίκτης ασχοληθεί σοβαρά μαζί του και αντιληφθεί πως λειτουργεί πραγματικά το παιχνίδι. Μην το χάσετε είτε είστε λάτρης του είδους είτε απλά το συμπαθείτε. Δε συνίσταται στους αρχάριους όμως.

Πριν τρία χρόνια περίπου κυκλάφορπος ένα παιχνίδι στρατηγικής τα αποίο έκανε πολύ μεγάλη εντύπωση στους λάτρεις του συγκεκριμένου χώρου. Το Dune II. Πραωπικά δε ουμπόθησα ποτέ το συγκεκριμένο παιχνίδι, όσο και αν μου όρεσε τα πρώτο μέρος, για δύο πολύ απλούς λόγους. Κατ' αρχήν το διάστημα και τα απώτερο μέληδον δεν ήταν ποτέ από τα αγαπημένα μου θέματα, όχι ότι δε μου αρέσει απλώς προτιμώ τους σύγχρανους στραταύς, ενώ από την άλλη πλευρά ήταν εκνευριστικό δύσκαθα σχεδόν από το ξεκίνημα του. Είναι αλήθεια ότι έγιναν ομπρικοί καυγάδες με κάποιους

ματικό δεν το πίστευα. Όσο με απογοήτευσε το Dune II τόσο με ενθουσίασε το C&C (όχι Music Factory βέβαια). Όμως η κατόσταση δεν ήταν τόσο απλή. Για να πω την αλήθεια στην αρχή ψιλάσποντεύτηκα από την τρομερή δυσκολία του παιχνιδιού αν και τα διάφορα interactives και η υπέροχη εισαγωγή με όφισαν με το στόμα ανοιχτό. Μόλις όμως κατόφερα να προχωρήσω αρκετό και το σενόριο του παιχνιδιού όρχισε να ξεδιπλώνεται μπραστό στα μότια μου κυριολεκτικό τρελάθηκα! Μια και αναφέρθηκα όμως στο σενάριο ας δούμε λεπτομερώς τι έχει αυτό να μας πεί.

COMMAND AND CONQUER

γνωστούς μου για τα κατά πόσο το Dune II πραγματικό όξιζε αλλή όλα αυτό ανήκουν πλέον στο παρελθόν. Η ίδια προγραμματιστική ομάδα που μας έδωσε τα προαναφερθέν παιχνίδια ήρθε να μας ανακατέψει για μια ακόμη φορά ρίχνοντας στην αγορά το Command & Conquer. Αυτή τη φορά όμως τα πρόγματα είναι παλύν διαφερετικό. Πρέπει να ομοιογήσω ότι οι εικόνες που είδα πριν από την κυκλοφορία του παιχνιδιού πραγματικό με ενθουσίασαν και με έκαναν να περιμένω ανυπόμονα την ημέρα που θα το έπιανα στα χέρια μου. Και αυτή η ημέρα επιτέλους ήρθε. Και τι ήταν αυτό που είδα; Πραγ-

ΣΕΝΑΡΙΟ

Τι απίστευτα πρόγματα είδαν τα μότια μου και δεν μπορώ ακόμα να τα πιστέψω; Είναι γνωστό ότι τα παιχνίδια στρατηγικής δε φημίζονται γενικότερα για το σεναριακό τους βάθος. Είτε υπάρχει κάποιος υπατυπώδες φανταστικό σενόριο είτε βασίζονται σε ιστορικά γεγονότα και καταστάσεις τα οποία καλείστε να ανατρέψετε ξαναγράφοντας την ιστορία. Το συγκεκριμένο παιχνίδι ανήκει οαφέατα στην πρώτη κατηγορία η οποία όμως δεν τύγχανε και της μεγαλύτερης εκτίμησης εκ μέρους μου. Μέχρι που έπιασα το C&C στα χέρια μου όμως. Ας δούμε όμως πως έχουν

ακριβώς τα πράγματα. Η υπόθεση που παιχνιδιού μας μεταφέρει λίγα χρόνια στα μέληθιν. Μια περίεργη θρησκοειτική (επιφανειακά ταυθαχισταν) αργάνωση που ακαύει στο όνομα Bratherhood of Nod έχει κάνει την εμφάνιση της και έχει καταφέρει να κερδίσει σε μεγόθο πασαστό την εκτίμηση του κόσμου. Τα κομμουνιστικάγενή ιδεώδη αυτής της αργάνωσης ηραξένησαν τεράστια αναταραχή και ανηπουχία στους κόλπους των κρατών των νοήυεθνικών εταιριών. Σαν αποτεέλεσμα είχαμε την ίδρυση ενός στρατιωτικού οργανισμού που ακαύει στο όνα-

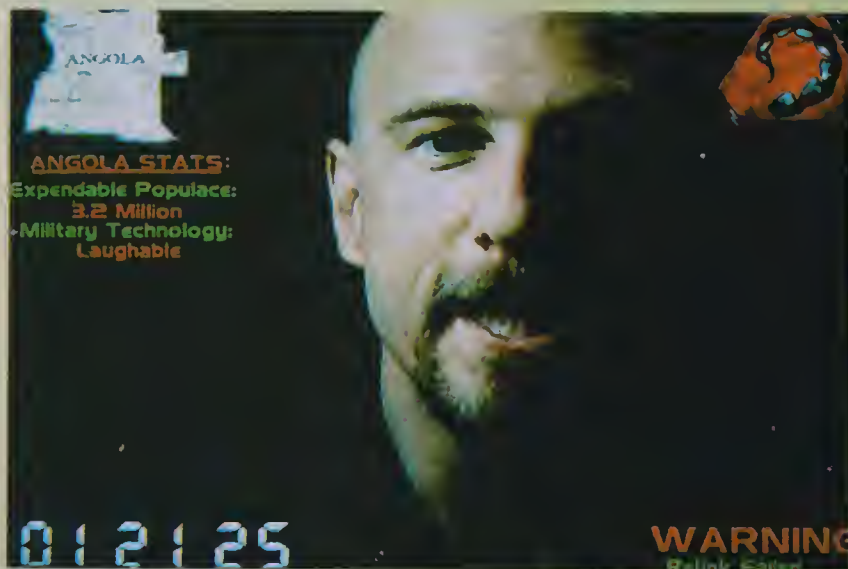
μα Global Defence Initiative και έχει σαν μαναδική απασταλή τον εκμηδενισμό της ισχύος της Nad η οποία όμως δεν έμεινε με σταυρωμένα χέρια. Εγιναν τεράστιες αγορά επιθετικών και αμυντικών εξοηθιομών με απατέλεσμα η Nod να περάσει στα επίπεδο της παραστρατιωτικής και παρακρατικής αργάνωσης. Δημιαυργήθηκαν στρατάπεδα εκπαίδευσης τραμακρατών ενώ α Cape, απόηυτας ηγέτης της Nad, κατόρθωσε να πρασαρτίσει στην παράναμη αργάνωση του οηόκλητρο τα φάσμα της παγκόσμιας τρομοκρατίας ανακτώντας κατά συνέπεια τεράστια

στρατιωτική δύναμη. Οηόκληπρας αυτός ο φοβερός μηχανιομός τραμακρατίας τραφοδοτείται με χρήματα τα οποία πρσερχονται από την αποκλειστική εκμετάηλευση ενός περίεργου άγνωστου κρυσταηηικού φυταύ τα οποία ακαύει στα όναμα Tiberium, κάτι σαν το, γνωστό μας από τα δύο Dune, Spice. Νοήυ σύντομα ξεκίνησε μεταξύ της GDI και της Nad ένας ακήρυκτας αηηά παήυ αιματηρός πόηεμος. Γρήγορα οι ηιγότερο ανεπτυγμένες χώρες έπεσαν στα χέρια της Nod ενώ τα πιο "παηιτισμένα" κράτη ζήτησαν τη βοήθεια της GDI. Η κηιμάκωση και γενίκευση της σύρραξης ήταν ηηέαν αναάφευκτη όταν τα μέτωπα του παηέμου δημιαύργησαν νέα ούναρα μεταξύ των κρατών που κατέχονταν από τη Nad και τα απεηευθερωμένα κράτη της GDI σε όηες τις ηηείρους. Η κατάσταση γενικά σταθεραηαιήθηκε χωρίς όμως να υπάρχει κάποιος ορατός νικητής και ηττημένος. Κάνου εδώ μπαίνετε εοείς στην εικόνα. Καηείστε να αναηάβετε τα ρόηα του νεώτερου στρατηγού στις τάξεις είτε της GDI είτε της Nad. Εγώ πρσωπικά ηροτιμώ τη GDI διότι θυμίζει περισσότερα την ειρηνευτική δύναμη του Ο.Η.Ε. και βασικά γιατί έχει παήυ καηύτερο εξαηηισμό. Ξεκινάτε ηιοιπόν και κερδίζετε σχετικά εύκοηα τις ηρώτες αποστοηές αν και α εξοηθιομός σας είναι αρκετά ηεριορισμένος. Κάπου εδω όμως αρχίζαυ τα δύοκαηα. Όσα ηραχωράτε στα παιχνίδη και έχετε όηο και ηερισσότερες επιτυχίες θα κηηθείτε να αντιμετωπίοετε, εκτός από την στρατιωτική ισχύ, και την πονηριά του Cape και των υποήηαιπων ηυετικών στεηεχών. Για να καταηάβετε τη μαγκιά τους θα σας δώσω ένα παράδειγμα. Σε κάποια απασταλή καηείστε να υπεραοπιστείτε ένα μικρό χωριό αντιμετωπίζαντας τις εισβάηουσες δυνάμεις της Nad. Μόηις τα καταφέρετε ηηέπετε στην τη-



MEGA REVIEW

ηδάρσση ρεπαρτάζ από ένα χωριό τα απαία υπατίθεται ότι ισαπεδώθηκε από τις δυνάμεις της GDI με απατέλλεσμα να σκατωθούν όλλαι αι κάταικαι. Οι χαρηγαί της GDI εκνευρίζονται αλλήα και πανικαβάλλανται από τη έκταση της δημιουργισιότητας που παίρνει τα θέμα και απαφασίζαν αιφνιδίως να διακοψάν τη χρηματαδότηση της αργάνωσης σας. Εσείς βέβαια βήεπετε, μέσω ενός πράκταρα που έχετε στα αρχηγεία της Nad, ότι αλλόκληρα τα ρεπαρτάζ είναι σκηναθετημένα και γυρισμένα μέσα σε ένα σταύντια. Ο υπάλληπος κόσμας όμως δεν τα ξέρει αυτό και έτσι η παγκόσμια κατακραυγή κατά των υπατιθέμενων ωματιτών της GDI κυριαλλεκτικά καντεύει να διαλλύσει την αργάνωση. Μεγάλλη μαγκιά, μη μου πείτε; Αμφιβάλλω αν ακόμα και ο Εγκελλς (υπεύθυνος πρπαγάνδας στη ναζιστική Γερμανία) σε συνεργασία με τον ίδια τον πρίγκιπα Μακιαβέλλι θα μαραύσαν να συλλήβαυν ένα τόσα σατανικά σχέδια. Τέλλας πάντων, καταφέρνεται χάρη στη γενναιότητα και την ικανή ανάπτυξη των στρατευμάτων σας να ξεπεράσετε και αυτόν τον σκόπελλο. Όμως κάπου εδώ αρχίζουν τα πραγματικά δύσκαλλα. Έχετε πρσωπική επαφή με τον ίδια τον Cane α απαίας σας λήει ότι ξέρει που βρισκόσαστε, παίός είστε και τι κάνετε. Πρόκειται για μηλλόφα ή μήπως έτσι είναι τα πράγματα και βρισκόσαστε πραγματικά σε άμεσα κίνδυνα; Ε όχι, δε θα σας πω διότι κατ' αρχήν δε θέλλω να χαλλώσω την πραγματικά εκπληκτική ατμόσφαιρα που δημιουργούν τα υπέραχα και καταταπιστικά interactives του παιχνιδιού και κατά δεύτερα λήγα διότι κάπου εδώ έχω σταματήσει λήγω του ότι έφτασε στα



χέρια μου τα τραμερό Phantasmagoria. Τι λήετε για τα σενάρια του παιχνιδιού; Δεν είναι άψαγα; Πριν και μετά από κάθε απασταλή υπάρχουν interactives που πρωθαύν συνεχώς την σεναριακή εξέλιξη του παιχνιδιού και έτσι έχετε ένα κίνητρα παραπάνω να συνεχίσετε να παίζετε και όχι μόνο για τη νίκη σε κάθε απασταλή. Δεν έχουμε επανάληψη της σεναριακής γύμνιας που χαρακτηρίζει τα συνθησμένα παιχνίδια στρατηγικής. Δεν πρέπει αλλή να κερδίζετε την κάθε μάχη ώστε στα τέλλας να κερδίζετε τον πάλλεμα. Εδώ υπάρχουν μηχαναγραφίες, δαλληπληκίες, παλλιτικές παρεμβάσεις και κρίσεις και αλλήα τέταια όμαρφα τα απαία εξωθαύν τα σενάρια του C&C σε επίπεδα πρωτόγνωρα για παιχνίδια στρατηγικής. Πραγματικά άψαγα! Πάμε τώρα όμως να δαύμε και τα τεχνικά.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Εδώ τα πράγματα είναι μαιρασμένα, ταυλλήαχιστον σταν ταμέα των γραφικών. Κατ' αρχήν έχουμε τα interactives. Πραγματικά απίθανα, σίγαυρα τα καλύτερα που έχω δει σε παιχνίδια του είδους και ίσως από τα καλύτερα που έχω δει τον τελευταία καιρό. Όσαι χαρακτήρες εμφανίζονται στα

interactives είναι κινηματαγραφημένα (τα casting πάντως μαραύσε και ίσως έπρεπε να ήταν καλύτερα, υπάρχουν μερικές πραγματικά πλλίθιες φάτσες) ενώ το υπόλλαιπα μέρας έχει εκπληκτικό σχεδιασμό και ακόμα καλύτερα animation. Τα interactive με τα A-10 είναι σίγαυρα ένα από τα καλύτερα που έχω δει στη ζωή μου! Υπάρχει ταυλλήαχιστον ένα cut scene για κάθε μια από τις αμέτρητες απασταλές απότε δε μαραώ αύτε να φανταστώ τι έχουαν ακόμα να δαυν τα μάτια μου ... Πρέπει να αμαλληγήσω ότι αύτε τα τραμερά interactives του Armored Fist δεν είχαν καταφέρει να με εντυπωσιάσουν τόσα! Απίστευτα πράγματα. Και πάμε στα γραφικά του κυρίως παιχνιδιού. Έχετε παίζει Warcraft; Αν ναι τότε ξέρετε σε γενικές γραμμές τι είδους γραφικά έχει τα Command & Conquer. Όταν αφορά τη ληπαμέρεια γενικά τότε πάει παλλύ καλλά. Τα έδαφας στα απαία κινείστε είναι παλλύ ληπαμερές με βράχια, δένδρα, σπίτια, δρόμαυς και ότι θα περίμενε κανείς να δει σε ένα εξαχικό ταπία. Τα σύστημα απεικόνισης είναι γνωστό από τα Warcraft. Ο χάρτης και γενικότερα τα πεδία είναι μαυρισμένα και όσα πραχωράτε φωτί-

ζεται όσο φτάνει το οπτικό σας πεδίο. Και πάμε στο sprites των οχημάτων. Αυτά που με χαραπαίωσε ιδιαίτερα είναι ότι τα αχήματα που έχετε στη διάθεσή σας είναι, κατά την πηλειαψηφία τους, άρματα και αχήματα υπαρκτά που υπάρχουν στις τάξεις του αμερικανικού στρατού. M1A1 Abrams, Humvees, M113 APCs, M3 Bradleys (ον και ουσία τα έχει δυστυχώς μόνο η Nad) οδήγα και διάφανο εντελώς φανταστικά αχήματα τα οποία όμως δυστυχώς δεν οπίζουν και τόσο από την πραγματικότητα. Η επταμέρεια των sprites είναι ικανοποιητική αν και το μέγεθος τους είναι αρκετά μικρό για ευνόπτους λόγους. Κυρίως λόγω του ότι πρέπει να φοίνεται στην οθόνη όσο το δυνατόν μεγαλύτερο μέρος του χαρτί. Πάντως η επταμέρεια στα sprites είναι αρκετή ώστε να ξεχωρίζετε άνετα τα κάθε είδους οχήματα με μια και μόνη ματιά χωρίς ιδιαίτερο πράβλημα. Πολλή καλή και λειτουργικά λοιπόν το γραφικά, πάμε να δούμε και τον ήχο. Ομορφα, πολλή άμαρφο. Τρομερές μουσικές με τη μορφή τρογου-

δίων και στροτωτικών εμβοηρών ενώ το πηπτικά εφφέ είναι πραγματική οπάηαυση. Οι στρατιώτες σας απαντούν ενθουσιωδώς στις διαταγές σας, οκούγοντο πυροβοηισμαί, βαμβαρδισμαί και κραυγές θανάτου. Τι άηηα θέηηετε πιο;

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Πάμε να δούμε και τα χειρισμό του παιχνιδιού. Μια από Warcraft και πάηη. Κινείτε τις δυνάμεις σας μέσα στα πεδία της μάχης, ομαδοποιείτε τα οχήματα και τους στρατιώτες σας, στέηηετε ανιχνευτές, κτίζετε βάσεις, δημιουργείτε νέο στρατεύματα, κτυπάτε τους οντιπάηους είτε εξ οπαστάσεως είτε εκ του συστάδην και ότι άηηα μπορεί να κάνει ένας σύγχρονος παηήμαρχας στα πεδία της μάχης. Αηηάς σε ηηηιουργί ο χειρισμάς αν και αρκετό παηήηηοκας σε δαμή. Τι εννοώ; Παηηής φαρές έχετε παηηής δυνάμεις στη διάθεσή σας και είναι ηίγα παηήηηακα να ανοπτύξετε τη στρατηγική σας οηηά γενικά δε ναμίζω να συνοντήσετε κάποια ιδιαίτερο πράβλημα. Και πάμε στο gameplay. Εδώ η κατάσταση είναι μοι-

ρασμένη. Υπάρχουν αμέτρητες απασταηές αι απαίες είναι σχεδόν τηηείως διαφορετικές μετοξύ τους. Από εγκοθίδρυση και ανάπτυξη προκεχωρημένης βόσης πίσω οηά τα μετάπισθεν μέχρι οπόβαση και απασταηές δαηηαφθαρός σε αντίπαηες βάσεις. Κτίζετε βάσεις, συναδεύετε εφάδια, συηηήγετε χρήματα μαζεύνοντας Tiberium ώστε να απακτήσετε καινούριες μανάδες και άηηα τέταια άμορφα. Και όηηα αυτά δεμένο με τα υπέραχα σενόρια το οπαία πρσνέφερο. Ομως κάπου εδώ ορχίζου και τα πρσβήηματα. Η δυσκαηία του παιχνιδιού είναι τεράστια. Υπάρχουν απασταηές αι απαίες είναι τόσο εκνευριστικά δύσκαηες ώστε να σας φτάσαν σε σημείο να είσοστε έταημ να παρτήσετε το παιχνίδι και να μην τα ξονοπιάσετε γιο μιο τουηήαχισαν εβδαμάδα. Ας όψανται όμως το υπέραχα interactives τα οποία δε με άφησαν να τα παρτήσω μέχρι ταηηήαχισαν τη στιγμή που έφτοσε η νέο φουρνιά παιχνιδιών στο χέρια μου. Πάντως πρέπει να αμοηογήσω ότι τα Command & Conquer δεν είναι το παιχνίδι που θα ογαπήσετε από την πρώτη στιγμή. Μόηις όμως πηίξετε ηίγα και αρχίσει αυτά να ξεδιπλώνει τη χάρη μπροστά στα μάτια σας είμαι σίγουρας ότι δε θα μπαρείτε να τα αφήσετε αύτε στιγμή.

Το παιχνίδι συνοδεύεται από ελληνικό manual



	ΓΡΑΦΙΚΑ : 93%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΠΑ
	ΑΝΤΟΧΗ : 90%	Πάρα πολύ καλό.
	ΗΧΟΣ : 90%	ΓΕΝΙΚΑ 90%
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ : 88%	

GAME REVIEW

HOUSE WARNER INC
FORMAT PC CD ROM FLOPPY
TEST 486 DX/40 SB PRO
REQUIREMENTS 386 DX/40/8MB RAM

Του Derek dela Fuente

Οι φίλοι των αγώνων με μηχανές είναι πάρα πολλοί στην Ελλάδα και για αυτό τον λόγο το παιχνίδι είναι σίγουρο ότι θα ενδιαφέρει πολύ κόσμο. Αν μάλιστα προσθέσουμε όλα τα καταπληκτικά τεχνικά και άλλα χαρακτηριστικά του τότε μπορούμε να μιλάμε για ένα από τους τίτλους που θα κάνουν θραύση μέσα στον επόμενο χρόνο. Όσοι πάντως νομίζουν ότι θα ανέβουν στην σέλα θα γκαζώσουν στο φουλ και θα ξεκινήσουν προς την νίκη έχουν κάνει λάθος...

Η εταιρία που είναι υπεύθυνη για την δημιουργία του παιχνιδιού, η Gratisfold δηλαδή, έγινε πασίγνωστη από την συνεργασία της με την Commodore και η λίστα με τα παιχνίδια που έφτιαξε περιλαμβάνει μερικό από τα πιο γνωστά. Ανθή αναφέρουμε τα Gribby's Day, Paradroid Uridium, Alleykat Island, Simulcra, Fire and Ice κτλ. Αυτή την εποχή το παιχνίδι που κυκλοφορεί στην αγορά και φέρνει την οφραγίδα της είναι το Motox. Ο επικεφαλής της ομάδας είναι ο Steve Braybrook ο οποίος είναι και αυτός που δημιούργησε το τριοδιάστατο engine αυτού του εξομοιωτή μοτοσυκλετών και είναι ότι καλύτερο υπάρχει αυτή τη στιγμή στην αγορά. Όλοι προσηλασμένοι να προσηλασθούν να φτιάξουν κάτι που να συναγωνίζεται το engine του Doom και φαίνεται ότι ο Steve το κατάφερε αφού το Motox



ίδιο ευχάριστα και με ένα πολύ έμπειρο παίκτη. Όσο προχωράτε η ιοχός της μηχανής σας φυσικό αυξάνεται ανα-

MOTOX

(Motocross) είναι ο καλύτερος εξομοιωτής μηχανών σε τριοδιάστατο περιβάλλον που έρχεται στο PC και όχι μόνο. Μόνο το Ciclemania θα μπορούσε να συγκριθεί στην ταχύτητα, τον ρεαλισμό και την αυθεντικότητα του Motox. Η έρευνα και η προετοιμασία που έγινε έτσι ώστε να δημιουργηθεί κάτι πολύ κοντά στην πραγματικότητα απαιτούσε πολύ διάβαση. Ο Steve έπρεπε να μύθει σε σύντομο χρονικά διάστημα πράγματα που όλοι διδάσκονται για πολύ καιρό. Δεν μιλάμε πλέον για απλές μηχανικές γνώσεις αλλά για εκμάθηση στοιχείων όπως οι κεντρομάδες δυνάμεις και η αντίδραση σε αυτές της βαρύτητας! Εδώ λοιπόν έχουμε μία πιστή αναπαράσταση των όσων πραγματικά συμβαίνουν σε ένα τέτοιο αγώνα. Απότομοι λήφοι, συνεχόμενα απότομα υψώματα, απότομες στροφές και γενικό άρα τα στοιχεία εκείνα που συναρμολογούν τους θεατές ενός αγώνα σχεδιασμένα μέσα στο πρόγραμμα ακόμη και με τις μικρότερες λεπτομέρειες. Το πρόγραμμα περιλαμβάνει τέσσερα modes τα οποία καλύπτουν τις ικανότητες όλων των παικτών. Ετοι ακόμη και ένας αρχάριος μπορεί να παίξει το

αγών. Θα ξεκινήσετε με ένα Suzuki 125 και θα φτάσετε μέχρι και τα 600cc. Οι κανονισμοί είναι αυτοί που επικρατούν στην Βρετανία το οποίο βασικό σημαίνει ότι δεν μπορείτε



να τρέξετε περισσότερο από 65 χιλιόμετρα/ώρα. Όπως και σε όλα τα παιχνίδια του είδους η νίκη ή η κατάκτηση μίας καλής θέσης σημαίνει και κάποια χρήματα τα οποία χρησιμοποιούν στην αναβάθμιση και βελτίωση της μηχανής σας. Κάπου εδώ αρχίζει και το στρατηγικό μέρος του παιχνιδιού. Θα πρέπει να προοδεύετε πολύ το σε ποιά οπμεία των αναμετρήσεων θα κάνετε τις επιδιορθώσεις και το που θα ξοδεύετε τα χρήματά σας. Για να φτάσετε στο οπμείο από αρχάριος να γίνετε ένας ικανός ή και πολύ ικανός αναβάτης θα πρέπει να περάσετε όλες τις δοκιμασίες και να νικήσετε σε όλες τις αναμετρήσεις τους επτά ηλεκτρονικούς αντιπάλους σας ή τους έξι ηλεκτρονικούς και κάποιον φίλο σας... Υπάρχουν οκτώ επίπεδα αναβάθμισης και θα πρέπει οι αποφάσεις που παίρνετε να είναι απόλυτα λογικές και ονολογικές. Μην παρασυρθείτε, για παράδειγμα, και αρχίσετε σε κάποιο σημείο που έχετε χρήματα να τα ξοδεύετε γιατί μπορεί στην συνέχεια να μην σας φτάσουν τα χρήματα και οι αντίπαλοί σας που θα έχουν πάρει κάποιες νίκες και θα έχουν χρήματα να αναβαθμίσουν τις μηχανές τους και εσείς να μείνετε πίσω τόσο από αγωνιστικές όσο και τεχνικής απόψεως. Θα έχετε την δυνατότητα να επιλέξετε από 32 διαφορετικές τοποθεσίες το που θα αγωνιστείτε. Οι τοποθεσίες αυτές καλύπτουν όλο το φάσμα και ξεκινούν από τις χιονομεμένες περιοχές της Σκανδιναβίας καταλήγοντας στους γεμάτους γρασιδιό λούφους της Μ.Βρετανίας ενώ υπάρχουν και μερικές εξωτικές περιοχές. Η οπτική είναι πίσω από το καθορισμένο sprite του αναβάτη. Υπάρχουν φυσικά και μερικές άλλες δυνατότητες οπτικής οι οποίες όμως δεν είναι το ίδιο πρακτικές με την πρώτη. Αυτό που κάνει το παιχνίδι να διαφέρει από τα άλλα είναι το γεγονός ότι εδώ δεν έχουμε μία απλή

και επίπεδη κούρσα ταχύτητας. Εδώ τα άλλα μοτα στους λούφους, τα υψώματα και η επιδία οδήγηση στις απότομες αποφές είναι αυτά που καθορίζουν, όπως και στους αληθινούς αγώνες, τον ποιός θα επικρατήσει. Υπάρχουν βέβαια στην διαθέση σας και κάποιες μικρές βοήθειες όπως ο μικρός χάρτης στην κορυφή της οθόνης αηλά και οι ενδείξεις με το που βρίσκονται αντιπαλοί σας. Η πρόβλεψη των όποιων προβλημάτων κατά την διάρκεια του αγώνα είναι πολύ σημαντικό στοιχείο και η αποχώρηση στις γωνίες και τα "πιτς" είναι ολόκληρη ενοιατή η οποία φυσικά μαθαίνεται μόνο με την συνεχή εξάσκηση. Αυτό πάντως που έχει σημασία είναι ότι ο παίκτης θα αισθανθεί την ρεαλιστικότητα και το σχεδόν πραγματικό περιβάλλον στο οποίο καλείται να αγωνιστεί. Αν για παράδειγμα βρέσκεστε στο αέρα και πατήσετε το φρένο η μπροστινή ρόδα θα "κοκκαλώσει" και η προσγείωσή σας θα είναι ομαλότερη. Ο χειρισμός μπορεί να γίνει και μέσω του ηλεκτρολογίου αηλά και με το joystick ενώ το θέμα των ταχυτήτων είναι και πάλι θέμα επιλογής αφού μπορείτε αν θέλετε να διαλέξετε αυτόματη οδήγηση. Όπως είπαμε και πριν το σενάριο εξελίσσεται σε πολλές περιοχές και φυσικά σε κάθε μία από αυτές θα πρέπει να αγωνίζεστε αναλόγως. Οι κλιματολογικές συνθήκες αηλά και οι επιφάνειες πάνω στις οποίες θα τρέχετε απαιτούν ξεχωριστή αντιμετώπιση και προσαρμοστικότητα κάθε φορά. Ο υπολογιστής είναι δίκαιος και δεν δίνει περισσότερα ηλεονεκτήματα και ικανότητες σε κάποιον από τους διαγωνιζομένους. Τα γραφικά είναι πολύ καλά με αρκετές λεπτομέρειες που φτάνουν μέχρι και τον σχεδιασμό των οπαδών! Η εταιρία δεν προσπάθησε να δημιουργήσει ένα απλά όμορφο και καλό παιχνίδι αηλά να φτιάξει ένα συναρπαστικό αθλητικό παιχνίδι. Είναι σίγουρα ένα



αρκετά δύσκολο παιχνίδι το οποίο όμως μόλις αντιληφθείς τα μηχανικά και τεχνικά του στοιχεία και αρχίσεις να κερδίζεις θα σε συναρπάσει.



ΓΡΑΦΙΚΑ: 90%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΠΑ

Μην ξεχάσετε το κρόνος σας...



ΑΝΤΟΧΗ: 80%



ΗΧΟΣ: 75%



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 85%

**ΓΕΝΙΚΑ
85%**

GAME REVIEW

HOUSE MIRAGE
FORMAT ALL AMIGAS
TEST AMIGA 500 1MB
REQUIREMENTS A500, 1MB

Του Sonic

Η ανατολική Ευρώπη ανα-
ντεπιτίθεται! Το παιχνίδι
είναι από πρώην χώρα
του ανατολικού μπλοκ
και είναι πολύ ευχάριστο
να βλέπουμε ότι απλοί
χρήστες εξελίσσονται σε
παραγωγούς παιχνιδιών.
Και αυτό που μας δίνει
το Doman δεν είναι τα
καλά γραφικά ή το
animation αλλά μία πρω-
τοτυπία στο είδος των
Beat'em up.

Ναι, έχει αίμα! Επιλέγετε στην ορχή του ποι-
χνιδιού έναν από τους δύο δυνατούς κυρίους
που προσφέρονται (ένον με σπαθί και έναν
με τσεκούρι) και αυτό που θα ζήσετε μετά
μπαρεί να περιγραφεί μόνο σαν κάτι ονάμε-
σα σε Mortal Kombat και Golden Axe. Γιατί οι
δύο ήρωες όταν μπούνε μέσα στα παιχνίδια,
κινούνται σε ψευδοτριδιάστατα χώρο (πάνω
κάτω στον δρόμο που τελειώνει εκεί που αρ-
χίζουν τα backgrounds) και χτυпаύν αλύπητα
τους αντιπάλους τους σπατελιώνοντάς τους
με οϊμοσπρό τρόπο. Μάλιστα κύριοι, πρέπει
να είναι τα πρώτα beat'em up -που σκρολλή-
ρει- σε παγκόσμια επίπεδο τα οποία έχει
fatalities ή κάτι παρόμοιο! Κεφάλαιο ανοίγουν
στη μέση ή κόβονται από τους ώμους, κου-
κούλες μόνον πεφτούν χωρίς τα νεκρά σώ-
μματα μέσα τους ενώ και οι ήχοι που συνα-
δεύουν τις πράξεις σας είναι το ίδιο οϊματη-



και μεγάλο οηήα δεν έχουν λεπτομέριο ούτε
κοθαρό περίγραμμα ή τρισδιάστατη αίσθηση.
Τα backgrounds και γενικά ήλιο το γραφικά,
οκόμα και οι στατικές οθόνες είναι φτιαγμέ-
νες μάλλον από προγραμματιστή και όχι από
καλλιτέχνη ζωγράφο. Πρωτότυπα (μερικό
μοιάζουν σαν έργα εξηρεσιαονιστή) οηήα

DOMAN

ροί. Κρίμα που το μουσικό θέμα ακούγεται
μόνο στην ορχή και δεν συνοδεύει την δρά-
ση. Και μην νομίζετε ότι οι ήρωές σας γηυτώ-
νουν με λιγότερο αίμα. Όχι, αν χάσετε έχετε
φρικτό οηήα θεαματικά τέλος. Εδώ όμως τε-
λειώνουν οι αιμαίότητες με το Mortal Kombat
και Golden Axe και αρχίζουν τα δύσκολα. Το
scrolling σε κομμίο περίπτωση δεν αγγίζει ε-
κείνα του Golden Axe αφού είναι μάλλον ορ-
γό και σπάει καθώς περιμένει τον ήρωα να
πραχωρήσει. Τα sprites είναι εμπνευσμένο

αρκετά παιδικά. Σε κάποιο σημείο του παιχνι-
διού εμφανίζονται άταμα που σας προσφέ-
ρουν νέα όηηα, χωρίς μάηιστο ανταμιβιβή. Το
περισσότερο από τα νέο όηηα δεν είναι χρη-
σιμότερο από το αρχικό σας οηήα προσφέ-
ρουν τουηήασιτον ποικιήιο στις επιθέσεις, ο-
πτικά. Θο ασκοηηθείτε οπωσδήπατε με το
Doman αν είστε φίηι των beat'em up οη-
ηιώς θα προσπεράσετε..



	ΓΡΑΦΙΚΑ: 75%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΑ Η Amiga ζει και στην Τσεχοσλοβα- κία; ΓΕΝΙΚΑ 81%
	ΑΝΤΟΧΗ: 80%	
	ΗΧΟΣ: 75%	
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 85%	

GAME REVIEW

HOUSE SENSIBLE SOFTWARE
FORMAT AMIGA 500
TEST AMIGA 500. 1MB
REQUIREMENTS A500. 1MB

Του Κ. Μάνου

Αν και στην Ελλάδα δεν υπάρχουν πολλοί (άραγε υπάρχουν καθόλου;) φίλοι του σπορ όσοι επιλέξουν αυτό το παιχνίδι για να περάσουν τις ώρες τους θα διασκεδάσουν πολύ περισσότερο ίσως από όσο φαντάζονται ακόμη και οι ίδιοι... Μία προτεινόμενη λύση σε περίπτωση που δεν έχεις κάτι καλύτερο να κάνετε.

Το Golf είναι αληθινά φθώρικο, αιχαμερά άθλημα. Απορώ πώς η Sensible το έκανε τόσο ενδιαφέρον σε αυτή την έκδοση για Amiga 500. Το παιχνίδι προσφέρει άμαρφα γραφικά και γρήγορη δράση ενώ μπορούν να παίξουν περισσότεροι από έναν παίκτη στα τσαρναυά ή αν προτιμάτε να έχετε αντίπαλο τον υπολογιστή. Για άσους δεν ξέρουν την βασική αρχή του γκολφ (και ελπίζω να είναι παλιό!!) αρκεί να βάλετε την μπάλα στις τρύπες με λιγότερα χτυπήματα από των αντίπαλά σας για να κερδίσετε. Μπορείτε να καθαρίσετε το επίπεδο δυσκολίας από το πολύ δύσκολο στα εύκολα αλλιώς αν είστε αρχάριος θα βρεθείτε να χάνετε συνεχώς. Θα χρειαστείτε λαιπάν πρακτική εξάσκηση, πράγμα που το παιχνίδι προσφέρει. Ορισμένες πολύ καλές προσπάθειες, όπως



επιλογές γίνονται με ευκολία χειρισμό, δεν θα χρειαστεί καν να διαβάσετε το manual. Παίζοντας με τον υπολογιστή έχεις πάντοτε έναν πολύ καλό αντίπαλο που σε αναγκάζει να γίνεις όλο και καλύτερος. Όμως το διπλό ή με ακόμα περισσότερους παίκτες το παιχνίδι δείχνει την πραγματική του αξία.

SENSIBLE GOLF

για παράδειγμα να βάλετε την μπάλα μέσα με τα τρίτα, δεύτερα ή ακόμα και τα πρώτα χτύπημα επιβραβεύονται ανάλογα με ειδικά οπτικά εφέ και ήχους. Πολλές λεπτομέρειες διανθίζουν το game και το κάνουν ελκυστικά, όπως οι ψηφιοποιημένες φωνές, τα διάφορα είδη χτυπημάτων και τα ζαυμ όταν φτάνετε κοντά στην τρύπα. Το έδαφος έχει όλα τα στοιχεία ενός ανάλογου γηπέδου, με δέντρα, λιμνούλες, χαρτάρι αλλά και αμμόδεις περιοχές που πρέπει να προσέχετε. Το παιχνίδι βέβαια στην Ελλάδα απευθύνεται σε μία ελάχιστη μερίδα παικτών και γι'αυτό τον λόγο είχαμε πει σε προηγούμενα τεύχος ότι δεν θα γίνει κανονικό review από τα περιοδικά μας. Όμως άρα περνάγον αι μέρες διαπίστωνα ότι το παιχνίδι είναι τεχνικά και παικτικά σε πολύ υψηλό επίπεδο, μια παιδία που τον τελευταίο καιρό έγινε συνώνυμη της Sensible Software. Μπορείτε να καθαρίσετε την δύναμη που βάζετε στα μπαστούνια σας, την φορά του και ακόμα πιο σημαντικά είναι τα είδος του μπαστουναίου που θα χρησιμοποιήσετε. Ευτυχώς άφες αυτές αι



	ΓΡΑΦΙΚΑ : 83%	ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ Ελπίζω το golf να σας αρέσει μόνο σαν video game
	ΑΝΤΟΧΗ : 88%	
	ΗΧΟΣ : 85%	
	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 90%	
ΓΕΝΙΚΑ 87%		

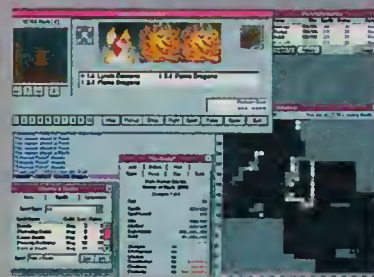


HOUSE TDA
FORMAT PC CD ROM / WINDOWS
TEST 486/DX 40, SB PRO
REQUIREMENTS 486/DX40/33 4MB RAM

Του **Derek dela fuente**

Ενα κλασικό και τεραστίων διαστάσεων RPG έρχεται για να μακρύνει τις νύκτες όλων μας. Λαβύρινθοι, μάγοι, τέρατα, επιδημίες, απόκτηση χρημάτων και ατελείωτες εξερευνήσεις είναι ο τρομερός κόσμος του Mordor. Πρέπει κάποτε να εκπληρωθεί η προφητεία και αν δεν είστε εσείς αυτοί που θα τα καταφέρουν τότε ο κόσμος δεν έχει καμμία ελπίδα και θα επικρατήσει για πάντα το διαβολικό σκότος. Τολμήστε και η αιωνιότητα σας περιμένει...

Τα RPG είναι το είδος παιχνιδιών με την μεγαλύτερη ανάπτυξη αυτή την εποχή. Τώρα καθιπτούν περισσότερο από το 20% της συνολικής αγοράς των παιχνιδιών αλλά η αύξηση των κοστών CD ROM αναμένεται να συμπαρασύρει μαζί της και το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιών. Πάνω σε αυτή τη βάση η εταιρία δημιουργούσε το Mordor το οποίο, όπως η ίδια υποστηρίζει, είναι το πρώτο RPG για τα Windows. Βρισκόμαστε λοιπόν στην γη του Mordor όπου οι συναλλαγές και το εμπόριο είναι η κύρια απασχόληση σε μία εποχή όπου ακμάζουσα βιομηχανία είναι αυτή που έχει σχέση με τα ορυχεία. Όσο όμως τα διάφορα μέταλλα αρχίζουν οργάνως να εξηλώνονται τόσο πιο βαθιά οκάβουν οι άνθρωποι. Κάπου εκεί στα βάθη όμως



αυτό στο παιχνίδι υποτίθεται ότι γίνεται με πολύχρονες διαδικασίες και η πρόκληση μετατίθεται από γενιά σε γενιά. Δεν χρειάζεται να μαντέψετε ποιοί είναι αυτοί που θα οναρέσουν από εδώ και πέρα την αποστολή... Όπως και σε όλα τα παιχνίδια του είδους αυτό που πρέπει πρώτα από όλα να κάνετε είναι να διαλέξετε τον χαρακτήρα και την φυλή με την οποία

MORDOR

THE DEPTHS OF DEJENOL

υπάρχει μία οπληιά όπου κατοικούν φοβερά τέρατα τα οποία είναι ικανά να καταστρέψουν τα πάντα στο περσμά τους. Μία τεράστια δρύινη πόρτα είναι αυτή που συγκρατεί τα τέρατα. Την πόρτα όμως κατέστρεψε κάποιος μοχθηρός μάγος και έτσι τα τέρατα ελευθερώθηκαν. Το ορυχείο ήταν και πάλι αποκλεισμένο αυτή τη φορά όμως βρισκόταν μέσα ο μάγος και τα πάντα εκεί ήταν μαγεμένα. Πέρασε μία χιλιετιρίδα και το ορυχείο ανακαλύφθηκε ξανά μαζί με κάποιες σημειώσεις σχετικά με την ιστορία του. Πολλοί εξερευνητές μπήκαν στο ορυχείο σκοτώνοντας τα τέρατα ή υποχρεωνοντας τα να αποτραβηχτούν στα σκοτεινά βάθη. Η προφητεία ήλει ότι όποιος καταφέρει να επιζήσει στα σκοτεινά βάθη και τελικά καταστρέψει το διαβολικό οκότος θα κερδίσει το ύψιστο αγαθό, τη αιώνια ζωή... Βέβαια

θα παίζετε. Μετά θα πρέπει να επιλέξετε σε ποιά σουντεχνία θα ενταχθείτε, αν θα αγωνιστείτε με αγαθές ή με διαβολικές προθέσεις όπως και το πόσο γρήγορα θέλετε να προχωράτε. Οι άνθρωποι, για παράδειγμα, ζουν μέχρι εκατό χρονών αλλά έχουν γρήγορη αντίληψη ενώ οι Οοίριοι ζουν μέχρι τα 325 αλλά έχουν μειωμένες ικανότητες. Επίσης μην ξεχνάτε ότι κάθε φυλή ανταδρά διαφορετικά στις δυσκολίες που έρχονται απειλητικές. Οι άνθρωποι, για παράδειγμα, σε σχέση με τους Morloch έχουν αισθητά μειωμένη οργανική αντίσταση σε αρρώστιες και επιδημίες. Οι σουντεχνίες είναι οργανωμένες ομάδες στις οποίες μπορείτε να μάθετε να ζείτε με κάποιο συγκεκριμένο τρόπο αλλά και να αποκτήσετε διάφορες ικανότητες. Μπορείτε να μάθετε να μάχεστε, να κλέβετε, να χρησιμοποιείτε την μαγεία

αληθιά και να προσανατολιζέστε στους ατελείωτους και οκοτεινούς διαδρόμους των ορυχείων. Για αυτά θα πρέπει να οκεφτείτε πολλή πριν αποφασίσετε το ποιά θα επιλέξετε. Η επιλογή θα είναι δύσκολη γιστί οι άνθρωποι, για παράδειγμα, μπορούν να επιλέξουν οποιαδήποτε από τις δώδεκα συντεχνίες ενώ οι Γίγαντες μόνο τρεις. Οι βαθμοί που χρειάζονται τα μέλη της κάθε συντεχνίας για να προχωρήσουν διαφέρουν και αυτοί ανακρίβως ενώ επίσης είναι διαφορετικά και η απώλεια ενέργειας κατά την διάρκεια μίας αναμέτρησης. Μόλις λοιπόν τελειώσετε με όλα αυτά θα ξεκινήσετε το παιχνίδι το οποίο είναι κατά γενική ομολογία πολλή εντυπωσιακά και εθιστικά. Θα εμφανιστούν έξι παράθυρα στην οθόνη αμέσως στα οποία θα περιέχονται αρκετές "υπο-οθόνες". Θα μπειτε λοιπόν στα ορυχεία έχοντας την προοπτική σε πρώτο πρόσωπο και θα κουβαλήτε μαζί σας αρκετά χρήματα. Μην ξεχάσετε όμως να αφήσετε λίγα στην τράπεζα έτσι ώστε στην περίπτωση που τα χάσετε ή σας τα κλέψουν να μην ξεμεινέτε εντελώς. Όσο περιμένετε εντυπωσιακά γραφικά καλύτερα ξεχάστε το γιατί όλος έχουμε ήδη εξηγήσει πρόκειται για ένα καθαρά στρατηγικά παιχνίδι το οποίο στηρίζεται αποκλειστικά στο πως σκέφεται και αποφασίζει ο παίκτης. Οι λαβύρινθοι είναι ικανοποιητικοί σε εμφάνιση ενώ οι δείκτες κατεύθυνσης θα σας διευκολύνουν αρκετά. Η εμφάνιση ενός τέτοιος σωμαίνει αυτόματα μάχη και σε μία αναμέτρηση με εναλλασσόμενη την ροή των επιθέσεων (μία εοεί, μία αυτό)

και χρειάζεται αποφασιστικότητα για να τα καταφέρετε. Κάθε φορά που θα κερδίζετε ο "χρυσός" λογαριασμός σας θα μεγαλώνει... Σε αντίθετη περίπτωση θα πρέπει να αρχίσετε να τρέχετε για να γλυτώσετε. Η εξευρέυνηση είναι μία επίηνη και δύσκολη υπόθεση η οποία εξαρτάται από πολλούς παράγοντες. Υπάρχει βέβαια κάποιος χάρτης ο οποίος σας δείχνει το τι υπάρχει και που αληθιά τον σημαντικά ρόλο τον παίζουν ο αριθμός των χρημάτων αληθιά και το επίηedo εμπειρίας που διαθέτετε. Απαιτούνται συγκεκριμένα νούμερα και ικανότητες για να προχωράτε κάθε φορά. Θα υπάρξει άραγε κάποιο RPG το οποίο δεν θα περιλαμβάνει και την χρήση μαγικών; Δεν ξέρουμε αν αυτά μπορεί ποτέ να γίνει ή και αν γίνει το πόσο RPG θα είναι τελικά το παιχνίδι αυτά πάντως στο Mordor τα μαγικά υπάρχουν σε αφηονία. Η μόνη συντεχνία που δεν διδάσκει μαγεία είναι αυτή των Πολεμιστών. Αληθιά ακόμη και αν διλέξετε αυτή υπάρχουν στην διαδρομή αντικείμενα τα οποία μπορείτε (αν τα βρείτε) να χρησιμοποιήσετε για να αποφυγέτε αντίηδες επιθέσεις μαγείας. Όδες οι αληθες συντεχνίες χρησιμοποιούν μαγικά κήηη ανακρίβως με τους "μαγικούς" πάντους που έχετε μαζέψει. Όπως αντιλαμβάνεστε όσο περισσότερο τέτοιους πόντους έχετε τόσο καλύτερα και δυνατότερα μαγικά θα έχετε στην διαθέση σας. Μην ξεχάσετε ότι για κάθε επίηedo υπάρχουν συγκεκριμένα μαγικά τα οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε. Το Mordor έρχεται για να συγκριθεί με το "The Bards Tale" και τα υπόλοιπα παιχνίδια



να πολλή εύχρηστο. Υπάρχουν 63 συνδυασμοί επιλογών από φυλές και συντεχνίες ενώ ο κάθε χαρακτήρας μπορεί να περιηγηθεί μέχρι και σε 999 επίηeda, τα οποία αν τα προσθέσουμε όλα μαζί μας κάνουν 62937... Αν προσπαθήσετε να τα οηοληπρώσετε όλα τότε πραγματικά θα έχετε πιάσει το νήμα του παιχνιδιού αφού οι επόμενοι που θα παραδώσετε το παιχνίδι, για να το τελειώσουν, θα είναι τα εγγόνια σας...



ΓΡΑΦΙΚΑ: 50%

ΑΝΤΟΧΗ: 90%

ΗΧΟΣ: 50%

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 85%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

ΕΘΙΣΤΙΚΟ ΑΛΛΑ ΤΕΡΑΣΤΙΟ!

ΓΕΝΙΚΑ 75%

INTERVIEW

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΟΝ JOHN ANDERSON ΓΕΝΙΚΟ ΔΙΕΥΘΥΝΤΗ ΤΗΣ AMIGA TECHNOLOGIES UK.

Του Derek dela Fuente

ΟΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΧΡΗΣΤΕΣ AMIGA ΕΧΟΥΝ ΜΠΕΡΔΕΥΤΕΙ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΑ ΟΣΑ ΣΥΜΒΑΙΝΟΥΝ ΣΤΗΝ COMMODORE ΤΟΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΧΡΟΝΟ. ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΜΑΣ ΕΞΗΓΗΣΤΕ ΤΟΝ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ΡΟΛΟ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΠΡΩΤΑΡΧΙΚΟΥΣ ΣΑΣ ΣΤΟΧΟΥΣ.

Το τελευταίο επεισόδιο του ορίσιμ γράφτηκε τον περασμένο Απρίλιο όταν η Escom απέκτησε τα δικαιώματα από την Commodore στα αναίμα περιλαμβόνοντα φυσικό και η Amiga Technologies. Τότε απαφάισα ότι ήθελε να δημιουργήσει δύο ξεχωριστές επιχειρήσεις. Η Commodore αποφάσισε ότι πρέπει πλέον να ασχολείται αποκλειστικά με το PC και δημιούργησαν δύο ακόμα θυγατρικές κάτω από την σημαία της Escom και υπό την στενή επίτηρηση της Γερμανικής Commodore η οποία έχει μεγάλη ανάπτυξη στο χώρο των PC. Εμείς φυσικά θα έχουμε την αποκλειστική ευθύνη για όλα όσα αφορούν τα προϊόντα της Amiga και βασικά την νέα A1200, Hard Drive και την A4000. Στο δικό μας ταμείο άσας εργάζονται έχουν προσηρησία στην Commodore και γνωρίζουν φυσικά τον χώρο και τις απαιτήσεις του.

ΚΑΠΟΙΑ ΣΤΙΓΜΗ ΦΑΝΗΚΕ ΟΤΙ Η COMMODORE ΘΑ ΚΕΡΔΙΖΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ. ΤΙ ΠΗΓΕ ΣΤΡΑΒΑ;

Όπως καταλαβαίνετε οι μεταχειρίμενες για την μεγαλύτερη προοφορό. Όπως ήταν φυσικό υπήρχαν πολλές συ-

Μετά το τέλος δύο πολυτάραχων χρόνων στους οποίους η ύπαρξη της Amiga τέθηκε πολλές φορές σε αμφισβήτηση αυτή την στιγμή βρισκόμαστε μπροστά σε μία νέα πραγματικότητα. Η Amiga χαρακτηρίζεται αυτή την στιγμή ως ένα νεογέννητο πουλί που προσπαθεί να βγει από το αβγό του... Για να γίνει όμως αυτό πρέπει να υποστηριχθεί από τις μεγάλες εταιρίες του software και για να γίνει με την σειρά του αυτό θα πρέπει να πουληθούν μηχανήματα. Την στιγμή που ο παγκόσμιος χάρτης στον τομέα των παιχνιδιών αλληλάζει καθημερινά με τρελλούς ρυθμούς η Amiga δίνει την επόμενη και ίσως τελευταία της μάχη. Αν δεν τα καταφέρει και τώρα τα πράγματα δεν μπορεί κανείς να υποστηρίξει ότι θα αλληλάξουν και οι χιλιάδες φίλοι της θα αναγκαστούν να την αποχωριστούν.

στικές διαβουλεύσεις και αυτό γιατί οι ίδιοι δεν ήθελαν να διαρεύσει τα γεγονότα της πώλησης της εταιρείας. Εάν γινάταν αυτό είμαι οίγουρος ότι θα ενδιαφέροντουσαν πολλοί περισσότεροι από άσους ενδιαφέρθηκαν τελικά. Ο τελευταίος γύρος που έκρινε τον νικητή ήταν ανάμεσα στην Dell και την Escom. Η Dell άρνησε να μπει στα πρακτικά και ζήτησε λίγο περισσότερο χρόνο για να επεξεργαστεί την πρόταση που θα έκανε. Οι μέτο-

χοι δεν ήθελαν να καθυστερήσουν άλλα και έτσι δέχτηκαν την προσφορά της Escom.

ΤΟΥΣ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΥΣ ΕΞΙ ΜΗΝΕΣ ΤΟ PC ΣΑΝ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ ΕΧΕΙ ΚΥΡΙΑΡΧΗΣΕΙ. ΜΕ ΤΗΝ ΠΡΟΟΠΤΙΚΗ ΤΗΣ ΕΜΦΑΝΙΣΗΣ ΤΗΣ ΝΕΑΣ ΓΕΝΙΑΣ ΚΟΝΣΟΛΩΝ ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΑΣΦΑΛΙΣΤΕ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΤΗΣ AMIGA;

Είναι πράγματι μία πολύ δύσκολη ερώτηση. Εχουμε να εμφανιστούμε στην αγορά περίπου 18 μήνες. Αν ρωτήσετε κάποιον αντιπρόσωπο ή καταστηματάρχη θα σας πει ότι άποιοι ήθελε να αγοράσει κάτι στο κατάστημά του θα έπρεπε να ξοδέψει το λιγότερο 250000 χιλιάδες δραχμές και μιλή- με για μηχανήματα και παιχνίδια. Εμείς δεν θέλουμε να χαρακτηριστούμε, όπως οι Ιαπωνικές εταιρείες, ως μία εταιρεία που στόχο έχει μόνο τη δημιουργία παιχνιδιών. Οι χρήστες της Amiga έχουν αντιληφθεί εδώ και καιρό ότι το μηχανήμα τους έχει πολύ περισσότερες δυνατότητες από την απλή χρήση του ως παιχνιδιομηχανή. Εμείς θέλουμε να επεκτείνουμε τις προοπτικές των μηχανημάτων μας. Εάν θέλεις να παίξεις



μπαρείς να χρησιμολογήσεις Amiga, τα ίδια βέβαια κάνεις και αν θέλεις να δημιουργήσεις κάτι όμοιο. Αυτό φυσικό δεν μπορεί να γίνει με τις κανονικές. Αυτό είναι ένα καλό σημείο από το οποίο θα ξεκινήσουμε την νέα μας προσπάθεια. Δεν μπορούμε όλοι να ανταγωνιστούμε στα παιχνίδια τους Ιάπωνες.

ΟΜΩΣ ΟΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ ΑΓΟΡΑΖΟΥΝ ΤΗΝ AMIGA ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΙΖΟΥΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Αυτό είναι θέμα επιλογής. Αυτό που προσπαθώ να εξηγήσω είναι ότι δεν πρέπει να μπει η ταμπέλα της παιχνιδομηχανής γιατί υπάρχουν και άλλες περισσότερες σοβαρές εφαρμογές και δυνατότητες οι οποίες μπορούν να απασχολήσουν τον χρήστη.

ΕΙΝΑΙ Η A500 ΠΑΡΕΛΘΟΝ; ΤΙ ΑΛΛΟ ΕΤΟΙΜΑΖΕΤΕ ΟΠΩΣ ΕΠΙΣΗΣ ΤΙ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΜΕ ΤΟ CD;

Ναι η A500 είναι παρελθόν. Εκεί που ρίχνουμε τα βόρρα είναι η A1200. Όταν αφορά τα CD ακόμα βρισκόμαστε σε διάφορες σκέψεις. Αυτήν τη στιγμή προσανατολιζόμαστε στην λογική της εξανυστικής έρευνας και του προσεκτικού και με μικρά βήματα προγραμματισμού. Θα συγκεντρώνουμε όλα τα απαραίτητα στοιχεία της κάθε αγοράς και αφού έρθουμε σε συνεννόηση με όλα τα ενδιαφερόμενα μέρη τότε θα παράγουμε τα νέα μας προϊόντα.



ΠΑΡΑ ΤΟ ΓΕΓΟΝΟΣ ΟΤΙ ΟΙ ΚΑΤΟΧΟΙ ΤΗΣ AMIGA ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΛΟΙ ΟΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΕΤΑΙΡΕΙΕΣ SOFTWARE ΔΕΙΧΝΟΥΝ ΝΑ ΤΗΝ ΕΧΟΥΝ ΕΓΚΑΤΑΛΕΙΨΕΙ. ΤΙ ΣΚΟΠΕΥΕΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ-ΓΙΑ ΑΥΤΟ;

Τον τελευταίο καιρό έχω ρίξει όλη μου τη βόρα σε αυτόν ακριβώς τον τομέα. Μιλάω με τα στελέχη των εταιρειών αυτών όπως και με τους μεγάλους προμηθευτές της αγοράς. Οι δεύτεροι ιδιαίτερα δείχνουν μεγάλο ενδιαφέρον αφού σίγουρα θα ήθελαν να αυξηθούν τα κέρδη τους από τις πωλήσεις των νέων μηχανημάτων που ετοιμάζονται. Επίσης οι εταιρίες υποσχέθηκαν ότι δεν θα σταματήσουν σε καμία περίπτωση να φτιάχνουν παιχνίδια και προσωπικό πιστεύω ότι αν όλα πάνε καλά και στα τέλη του χρόνου και έχουμε πιάσει τον αριθμό των μηχανημάτων που έχουμε θέσει ως στόχο να πουλήσουμε τότε οι εταιρίες θα αρχίσουν να ενδιαφέροντα όμοια και από μόνες τους.

ΥΠΑΚΟΥΕΤΕ ΣΕ ΚΑΠΟΙΕΣ ΕΝΤΟΛΕΣ ΟΙ ΟΠΟΙΕΣ ΕΡΧΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΓΕΡΜΑΝΙΑ;

Όλοι όσοι έχουμε σχέση με την Amiga συναντιώμαστε και συζητούμε για όλα όσα αφορούν την ατμοσφαιρική που θα ακολουθή-



σουμε αλλή και τα τι επικρατεί στην αγορά. Ρίχνουμε τις ιδέες στα τραπέζι και στην συνέχεια επιλέγουμε τις καλύτερες από αυτές. Αυτή τη στιγμή μόλις εργαζόμαστε όλοι για τον ίδιο σκοπό αφού ετοιμάζουμε για την κυκλοφορία του πρώτου πανευρωπαϊκού πακέτου. Αυτό είναι πολύ σημαντικό γιατί όταν τελικό φτάσει τα προϊόντα στην αγορά θα φτάσει παντού την ίδια στιγμή και με την ίδια τιμή!

ΜΕ ΤΗΝ AMIGA 32 ΤΙ ΘΑ ΓΙΝΕΙ;

Η Escam πιστεύει στην αξία του μηχανήματος και η νέα έκδοση που ετοιμάζεται ελπίζουν ότι θα προσελκύσει τα ενδιαφέροντα όλων. Δεν γνωρίζω ακόμη αν θα είναι συμβατό με τα παλιά software όμως ξέρω ότι στηρίζουν παλιό σε αυτό. Βέβαια δεν πρόκειται να έχουμε όμοια απειλήματα αφού δεν πρόκειται να γίνει καμία κίνηση ταυτίστηκαν μέχρι τα Πόσα.

ΟΛΑ ΚΑΛΑ ΚΑΙ ΟΛΑ ΩΡΑΙΑ ΛΟΙΠΟΝ;

Κόπως έτσι... Ελπίζουμε σε μία προσοδοφόρο εμπορική περίοδο αν και κοιτούμε ήδη προς τα μέλλον. Δεν είμαστε χαζοί και γνωρίζουμε ότι για να επιβιώσει τα νέα μας μηχανήματα χρειάζεται την βοήθεια του Risc chip και ελπίζω ότι μέχρι τα τέλη του καλοκαιριού θα έχει λυθεί και αυτό το πρόβλημα.



DRAGON WRATH



ΗΣΥΧΙΑ
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ
ΠΑΡΟ

GRAFTGOLD
PC/PSX
486DX/40, SB PRO

Tou Derek dela Fuente

Οι δημιουργοί του παιχνιδιού θέλησαν να φτιάξουν ένα adventure που να συμπεριφέρεται σαν arcade. Τα πάντα λειτουργούν σε real time και σε γρήγορους ρυθμούς με το joystick αλλά τα πάντα κινούνται σε adventure ατμόσφαιρα. Έτσι λοιπόν ψάχνετε για αντικείμενα τα οποία θα σας επιτρέψουν να ανοίξετε πόρτες και σεττούκια και να χρησιμοποιείτε μαγικά. Υπάρχουν εκατοντάδες για να μην πούμε χιλιάδες πράγματα τα οποία πρέπει να ανακαλύψετε και γι αυτό θα πρέπει να σχεδιάσετε τον τρόπο με τον οποίο θα κινηθείτε. Οι αρχικές επιτυώσεις που θα σας δημιουργηθούν, θα σας κάνουν να νομίζετε ότι έχετε να

κάνετε με ένα παιχνίδι το οποίο είναι επηρεασμένο από το Shadow of the Beast με ετυπωσιακά γραφικά και με την παρουσία και στα δύο format έξυπνων ιδεών. Το σετάριο τοποθετείται



στα χρόνια του Μεσαίωνα και ο παίκτης καλείται να πάρει το ρόλο του Βα



σιλιά Αρθούρου σε νεαρή ηλικία πριν αυτός γίνει βασιλιάς. Ο άλλος χαρακτήρας του παιχνιδιού είναι ο Gwenevere (δύο παίκτες μπορούν να ελέγχουν τον κάθε χαρακτήρα ή ένας να ελέγχει και τους δύο εναλλακτικά). Ο ένας χαρακτήρας θα είναι ένα μαγικό πρόσωπο και ο άλλος ένας δυναμικός μαχητής και οι δύο θα έχουν στη διάθεσή τους όλα τα απαραίτητα εργαλεία και αντικείμενα για να ολοκληρώσουν την αποστολή τους. Ο πολεμιστής προστατεύει το μάγο ο οποίος χρησιμοποιεί την μαγεία του, μεταχειρίζεται με διάφορους τρόπους τα αντικείμενα και λύει τα περισσότερα από τα παζλ. Το παιχνίδι βέβαια βρίσκεται ακόμα στο στάδιο της δημιουργίας. Θα υπάρχουν σε αυτό πάρα πολλοί εχθροί μία μεγάλη ποικιλία από περιοχές οι οποίες θα ξεκινούν από δάση και θα καταλήγουν σε υποθαλάσσιους κόσμους. Όσο εξερευνάτε μία περιοχή ή μία σειρά δωματίων θα αντιμετωπίζετε κάθε είδους προκλήσεις. Λόγω της ύπαρξης πολλών μαγικών έχει δοθεί ιδιαίτερη έμφαση στα ειδικά εφφέ. Παρατηρώντας το παιχνίδι θα λέγαμε ότι παρουσιάζει μία ατμόσφαιρα με σκοτεινούς κόσμους και μεταφέρει ένα απαίσιο και διαβολικό θέμα από τους κόσμους αυτούς σε ένα φαινό και γεμάτο ενδιαφέρον κόσμο του δάσους. Η Graftgold έχει γίνει γνωστή για τη δημιουργία κόσμων γεμάτων διασκέδαση και εκπλήξεις. Πάντα πετυχαίνει στο να κάνει πραγματικότητα πολλές καλές και έξυπνες ιδέες. Αν θυμηθείτε το Paradroid το οποίο ήταν ένα shoot em up στο οποίο κατάφεραν να προσθέσουν στοιχεία στρατηγικής δημιουργώντας έτσι ουσιαστικά ένα καινούριο είδος παιχνιδιών θα καταλάβετε τι εννοούμε. Τα σχέδια της εταιρείας μιλάτε για μία τριλογία παιχνιδιών όπου η δράση παίζει κυρίαρχο ρόλο. Στο DW η πρώτη σας αποστολή είναι να ανακαλύψετε το σπαθί της αποκάλυψης. Αν θυμάστε κάτι ανάλογο ζητούσε και ο πρόγονος του παιχνιδιού το Avalon, ένα παιχνίδι που είχαν δημιουργήσει οι ίδιοι άνθρωποι για το Spectrum. Η δράση στο DW ξεκινά από εκεί που τελείωσε το Avalon. Τότε το παιχνίδι τελείωσε με το σπαθί να βρίσκεται κρυφωμένο σε ένα βράχο οπότε η δική σας αποστολή τώρα είναι να το ανακαλύψετε. Το πρόβλημα που υπάρχει είναι ότι μαζί με το σπαθί εγκλωβίστηκε μέσα στον βράχο η δύναμη του Σα-

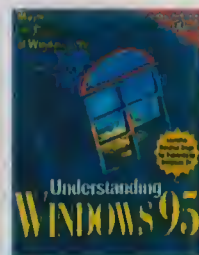


ταρά εσαρκωμένα σε ένα τέρας και θα πρέπει να βρείτε ένα τρόπο να πάρετε το σπαθί χωρίς να απελευθερώσετε το τέρας. Στο δεύτερο μέρος της τριλογίας η δράση μεταφέρεται στην εποχή των Σταυροφοριών και έχει να κάνει με ιππότες και ένα θησαυρό που πρέπει να ανακαλύψετε στην Ιερουσαλήμ. Σε αυτή τη φάση θα παίζετε σε περιοχές γύρω από την Μεσόγειο. Οι δύο κεντρικοί χαρακτήρες εμφανίζονται και στα τρία παιχνίδια. Το τρίτο παιχνίδι μεταφέρει την δράση πεντακόσια χρόνια μετά το πρώτο σε μία εποχή όπου οι άνθρωποι εξερευνούν το διάστημα και αυτή τη φορά οι ήρωές μας θα ταξιδέψουν στην Ιαπωνία και στην κεντρική Αμερική. Οι δημιουργοί του παιχνιδιού θέλουν να λειτουργούν όλα σε real time και να μην καταναλώνεται ο χρόνος σε ατελείωτες οδότες. Θα υπάρχει ένας χάρτης ο οποίος όσο προχωράτε θα γεμίζει έτσι ώστε να ξέρετε κάθε φορά που βρίσκεστε. Από τη στιγμή που θα ξεκινήσετε να βρίσκετε τα διάφορα μαγικά θα δημιουργηθεί μία λίστα για δική σας επληρέση. Βέβαια μέχρι την ολοκλήρωσή του και την επίσημη κυκλοφορία του πολλά είναι αυτά που μπορεί να αλλάξουν. Από όσα ξέρουμε όμως μέχρι τώρα φανταζόμαστε ένα υπέροχο παιχνίδι, δεν νομίζετε;

TETARTH ΔΙΑΣΤΑΣΗ

Ήταν αναμενόμενο. Δεν επρόκειτο απλά για ένα νέο σύστημα απλά για το επόμενο βήμα ενός προγράμματος το οποίο έφερε επανάσταση στον χώρο των υπολογιστών. Ξέχωρα από αυτό κάθε αυτό το γεγονός ή γιγαντιαία προβολή ταυτόχρονα από όλα τα Media σε παγκόσμια βάση και γενικά η πολυέξοδη διαφημιστική καμπάνια της ισχυρότερης εταιρίας λογισμικού στον πλανήτη ήταν από μόνη της σημείο αναφοράς. Αναλογιστείτε ότι μόνο για το τραγούδι που συνοδεύει τα διαφημιστικά σποτ του προϊόντος η Microsoft πλήρωσε στους Rolling Stones δύο δισεκατομμύρια δρχ. για να αποκτήσει τα δικαιώματα του «Start me up». Το ποσό που έχει δαπανήσει μέχρι τώρα η εταιρία για την καμπάνια αυτή αγγίζει τα 130 εκατομμύρια δολάρια!!! Από ότι φαίνεται όμως οι αρχικές ενδείξεις δείχνουν ότι οι πωλήσεις πηγαίνουν πολύ καλύτερο ακόμη και από τους πιο αισιόδοξους υπολογισμούς της ίδιας εταιρίας. Την πρώτη μέρο κιάλιας της κυκλοφορίας τους πούλησαν σε παγκόσμια κλίμακα ένα εκατομμύριο κομμάτια. Μιλάμε για περισσότερο κόσμο από όσο παρακολούθησε το Jurassic

και οι περισσότεροι ακόμη προσπαθούν να εξοικειωθούν με τις λειτουργίες και την φιλοσοφία του συστήματος οι πρώτες κριτικές, θετικές και αρνητικές, βλέπουν το φως της δημοσιότητας. Αυτοί που από την πρώτη στιγμή βγήκαν και μίλησαν ήταν κάποιοι ειδικοί ερευνητές του χώρου οι οποίοι υποστήριξαν ότι όλος αυτός ο θόρυβος γύρω από το προϊόν (και φυσικά οι πωλήσεις) θα έπεφταν κατακόρυφα αμέσως μετά τον αρχικό ενθουσιασμό. Εγώ θέλω να σταθώ προς το παρόν κάπου στην μέση παροθέτωντας απλά τα επιχειρήματα και των δύο πλευρών και αφήνοντας εσάς να απο-



Του Θοδωρή Λάινα

Εχουν περάσει δύο ομοση μήνες από εκείνο το Αυγουστιατικό πρωινό του Σαββάτου όταν στο ανατολικό αεροδρόμιο έφτανε η πρώτη παρτίδα με τα WIN 95 στην έκδοση με τις δισκέτες. Ο πρώτος που αγόρασε το σύστημα (κατά τύχη μάλιστα αφού για εντελώς άλλη αγορά πήγαινε αλλά επειδή δεν του έφταναν τα λεφτά αγόρασε τα WIN) στάθηκε διπλά τυχερός αφού όχι μόνο του προσεφέρθηκε δωρεάν το πρόγραμμα αλλά του έκαναν δώρο και ένα ολοκαίνουργιο υπολογιστή! Από τότε μέχρι σήμερα πάρα πολλά έχουν ακουστεί, πολλά έχουν γραφτεί και πολλά έχουμε δει.

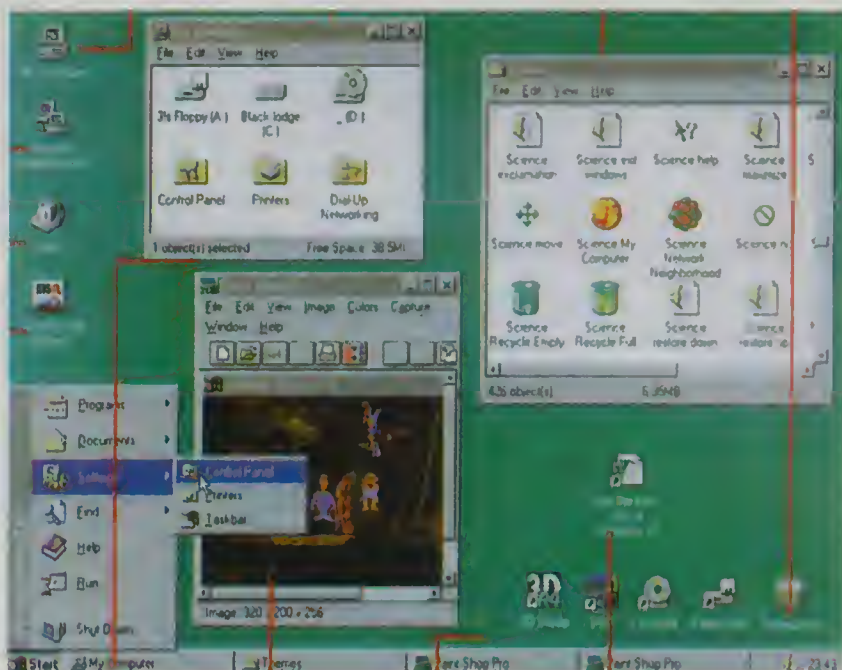
WINDOWS 95

ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΤΑ ΕΜΠΡΟΣ Ή ΜΗΠΩΣ ΜΙΑ

ΑΠΛΗ ΑΛΛΑ ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΗ ΚΑΙ ΧΡΥΣΟΦΟΡΟΣ ΙΔΕΑ ΓΙΑ ΤΟΝ GATES ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΑΡΕΑ ΤΟΥ;

Park την πρώτη μέρο προβολής του και για τον διπλάσιο από αυτό του Lion King... Τα WIN 3.1 χρειάστηκαν 50 μέρες για να πουλήσουν όσα πούλησαν τα WIN 95 στην πρώτη τους μέρα ενώ η βελτιωμένη έκδοση του MS-DOS 6.1 χρειάστηκαν μία εβδομάδα. Όπως ήταν αναμενόμενο παρόληηθα με τα WIN 95 αυξήθηκαν και οι πωλήσεις αναβαθμισμένων τσιπ μνήμης αφού οι απαιτήσεις τους ήταν σαφώς πιο αυξημένες. Όλες τα τηλεοπτικά δίκτυα και οι μεγάλες εφημερίδες αφιέρωσαν πολύ χρόνο και χώρο για να παρουσιάσουν το πρόγραμμα ενώ η ίδια η Microsoft δεν δίστασε να πληρώσει τα έξοδα της εκτύπωσης των Times έτσι ώστε την πρώτη μέρο κυκλοφορίας του προγράμματος να διανεμεται δωρεάν το ειδικό αφιέρωμα με τις πληροφορίες για τα WIN, και όταν λέμε Times εννοούμε ενάμιση εκατομμύριο «φύλλα»... Μετά από τόσο διαφήμιση η οποία σημειωτέον είχε ξεκινήσει πολλούς μήνες πριν κυκλοφορήσει το πρόγραμμα που βρισκόμαστε τώρα; Αν και ακόμη όλοι προσπαθούν να προσαρμοστούν στο νέο αυτό περιβάλλον, αν

φασίσετε για το ποιός έχει δίκιο. Θα πρέπει όμως να δούμε τα πράγματα από την αρχή έτσι ώστε να έχετε μία πιο ολοκληρωμένη γνώμη... Πριν από δέκα χρόνια λοιπόν όταν ο κόσμος των υπολογιστών ήταν υποχρεωμένος να κινείται μέσα στα όρια του MS-DOS οι χρήστες ήταν εκ των πραγμάτων υποχρεωμένοι να γνωρίζουν τις περισσότερες από τις εντολές του λειτουργικού συστήματος. Πολλές φορές ήταν απαραίτητη και η γνώση της GwBasic. Ήταν τότε ανάγκη η δημιουργία batch files για να μπορεί να προχωρήσει η δουλειά. Ήταν μία χρονοβόρος διαδικασία απλά σε σύντομο σχετικά χρόνο κάποιοι που είχε όρεξη μπορούσε να μάθει να φτιάχνει τα δικά του προγράμματα για να μπορεί να δουλέψει μέσα στα διάφορα directories. Οσο περνούσε ο καιρός και η εξέλιξη έτρεχε με πληθυσμιακή ταχύτητα η GwBasic δεν ήταν δυνατόν να ικανοποιήσει τις απαιτήσεις και έτσι έκαναν την εμφάνισή τους νέες πιο εξελιγμένες γλώσσες. Οσο περνούσε ο καιρός ακόμη και κάποιοι αρχάριοι ήταν υποχρεωμένοι να γνωρίζουν ορισμένα πράγματα



γύρω από το hardware αλλιά και το software. Όσοι εργάζονταν δε επαγγελματικά στον χώρο έψαχναν συνεχώς τρόπους βελτίωσης. Γενικά δηλαδή υπήρχε μία σχέση τριβής με τον υπολογιστή και σε ότιδήποτε υπάρχει δημιουργική τριβή το αποτέλεσμα είναι πάντα το ίδιο, γνώση... Στην συνέχεια έφτασαν τα περίφημα Windows. Τα ποντίκια άρρισαν να κινούνται με τρελλούς ρυθμούς και να μπαίνουν στα δεκάδες παράθυρα. Σήμερα στην εποχή των WIN 95, Win 3.11 και του Warp δεν νοείται να υπάρχει υπολογιστής που να μην έχει εγκαταστημένο κάποιο από αυτά τα συστήματα. Από εδώ και μετά όμως αρχίζουν τα ερωτήματα και οι κριτικές. Οι επιτιθέμενοι μιλούσαν για φασισμό του άθλου συστήματος των WIN γενικά, αφού άνω υποστηρίζουν υπάρχουν πλέον πολλές εφαρμογές που προσαρμόζονται να τρέξουν στο DOS και το μήνυμα που εμφανίζεται είναι ότι απαιτείται η εγκατάσταση των WIN και η χρήση των παραθύρων. Οι υποστηρικτές του συστήματος λένε ότι τα προνόμια και οι ευκολίες που παρέχει το σύστημα είναι υπεράνω οποιασδήποτε κριτικής. Υποστηρίζουν (και είναι γεγονός) ότι τα WIN βοήθησαν στην είσοδο πολλών ανθρώπων στον μαγικό κόσμο των υπολογιστών. Η άλλη πλευρά κραυγάζει ότι φτάσαμε σήμερα στο σημείο σήμερα με την αποκλειστική χρήση των παραθύρων οι υπολογιστές να μεταμορφώνονται σε μία προέκταση της τηλεόρασης. Ο χρήστης από ενεργός και δημιουργικός γίνεται παθητικός χωρίς να δέχεται ερεθίσματα για παρατήρηση. Η απλοικότητα των παραθύρων στερεί την ενεργά συμμετοχή. Ακριβώς για αυτά τα λόγια, λένε οι υπέρμαχοι

του συστήματος, είναι σημαντική η παρουσία του. Δίνει την δυνατότητα σε όλους να έχουν μία γρήγορη και εύκολη πρόσβαση. Αν κάποιος έχει την διψή της εκμάθησης μέσα του θα το ψάξει το θέμα στην συνέχεια και θα μάθει ότι θέλει. Είναι θέμα δυνατότητας επιλογής και δεν έχει να κάνει με την απλοικότητα ή μη ενός συστήματος. Γιατί να μην έχουν όλοι την δυνατότητα πρόσβασης και άποιος επιθυμεί να προχωρεί περισσότερο; Γιατί να υποχρεώσουμε κάποιον, που δεν επιθυμεί ή δεν έχει τον χρόνο, να μάθει εντολές και γλώσσες για να χρησιμοποιήσει τον υπολογιστή έστω και για να παίξει μία πασιέντζα; Αυτά δεν είναι καταναγκασμός; Τελικά δεν οδηγεί σε μία ελλιπίστη προοπτική όπου μόνο άποιος ασχολείται συνεχώς με τους υπολογιστές μπορεί να έχει πρόσβαση σε αυτούς; Από την άλλη οι επικριτές λένε ότι αυτή ακριβώς η παντελής έλλειψη γνώσης οποιοδήποτε τεχνικού ή λογισμικού θέματος κάνει τον χρήστη να λειτουργεί όπως και με την τηλεόραση κάνοντας, ουσιαστικά ζάπινγκ. Για χάρη της ευχρηστίας, λένε,

θεσιάζουν την γνώση δημιουργώντας ουσιαστικά αμόρφωτους και παθητικούς καταναλωτές. Αυτό πάντως που πραγματικά είναι το πρόβλημα για αυτούς που διαφωνούν είναι, όπως λένε, ότι έτσι παίζουν όλοι το παιχνίδι των εταιριών που θέλουν να δημιουργήσουν μία νέα γενιά ανυποψίαστη και άβουλη. Εκεί όμως η απάντηση των υπερασπιστών είναι ότι δεν στερείται από κανένα η δυνατότητα να ψάξει όσο θέλει και να μάθει ότι θέλει αλλιώς αλλιώς είναι μια θέμα επιλογής ενώ αντίθετα πριν ήταν θέμα εξαναγκασμού και επιτακτικής ανάγκης. Το ποιος έχει δίκιο δεν είναι δυνατόν να το πει ακόμη κανείς αφού ακόμη είναι πολύ νωρίς για να κρίνουμε την πορεία των WIN 95 αλλιώς και είναι πολύ πρόωρο ακόμη να κρίνουμε το κατά πόσο οι εταιρίες θέλουν πραγματικά να επιβληθούν πάνω σε άβουλη δημιουργήματα που οι ίδιες θα έχουν φτιάξει. Ενδειξίες και σκέψεις για όλα αυτά έχουμε όλοι όσοι βρισκόμαστε και κινούμαστε σε αυτό τον χώρο αλλιώς θα πρέπει να είμαστε πολύ προσεκτικοί στο πως τις διατυπώνουμε γιατί μπορεί άθελά μας να κάνουμε περισσότερο κακό παρά καλό στο τέλος.



Για όσους δεν γνωρίζουν, το 3D Studio ευθύνεται για τις εισαγωγές παιχνιδιών όπως ULTIMA 8, PRIVATEER και σε πολλά άλλα που έχουν καταπληκτικά γραφικά και Animation. Υπάρχουν και άλλες εφαρμογές του πακέτου αυτού όπως σε εφφέ κινηματογράφου, τηλεοπτικά spots και video-clips. Η λειτουργία του βασίζεται στην κατασκευή τρισδιάστατων αντικειμένων στο χώρο τα οποία μπορούν να διαχειριστούν με οποιαδήποτε τρόπο μπορείτε να φανταστείτε.

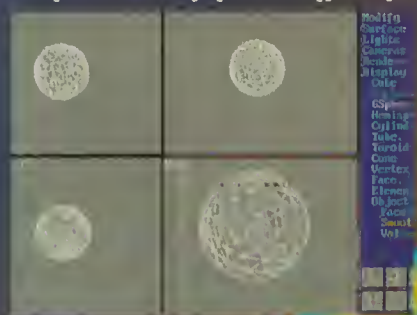
Αυτό σημαίνει Real Time Animation καθώς και High Resolution Rendering.

Παρακάτω θα σας δείξουμε σε δέκα απλά βήματα τις δυνατότητες του πραγματικά καταπληκτικού 3D STUDIO, κατασκευάζοντας απλά αντικείμενα. Ας αρχίσουμε λοιπόν...

1. Όπως βλέπετε το βασικό περιβάλλον του 3D STUDIO αποτελείται

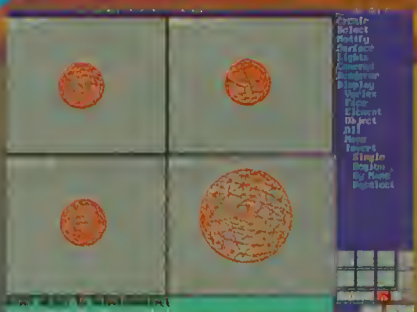
Display. Από κάτω παρατηρούμε Icons τα οποία χρησιμοποιούνται για επεξεργασία της εικόνας. Αυτά είναι επιγραμμικά τα εργαλεία που έχει ο χρήστης στην διάθεση του.

2. Επιλέγετε Create/GSphere/Smoothed και πηγαίνετε στην User όψη και δημιουργή



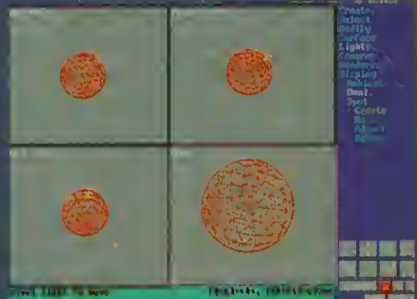
τήτε τον κύκλο. Με την εντολή (Create) επιλέγουμε το αντικείμενο (GSphere) και το θέτουμε να έχει λείες πλευρές (Smoothed).

3. Επιλέγετε Select/Object/Single και πηγαίνετε με το mouse στο αντικείμενο που



θέλετε να διαλέξετε. Με αυτή τη σειρά εντολών "μαρκάραμε" το αντικείμενο μας.

4. Επιλέγετε Lights/Omni/Create και κάνετε "κλικ" το mouse εκεί που θέλετε να τοποθετήσετε το φως. Για



περισσότερα φώτα ακολουθήστε την ίδια διαδικασία. Για



από 4 "κουτιά" (όψεις). Πάνω παρατηρούμε τα Pull Down Menus: Info, File, Views, Program. Πάνω δεξιά βλέπουμε τα εξής: Create, Select, Modify, Surface, Lights, Cameras, Renderer,

ΤΟΥ Γ. ΤΣΟΠΑΝΕΑΝ

αρχή συμβουλευτήτε την παραπάνω εικόνα και τοποθετήστε τα φώτα σύμφωνα μ' αυτήν. Μην ξεχνάτε ότι όλα αυτά τα κάνετε στη User όψη.

5. Εδώ τώρα θα σας δείξουμε πως να βλέπετε το αντικείμενό σας στην οθόνη βάση όλων των στοιχείων που έχετε δώσει μέχρι τώρα. Με λίγα λόγια θα εμφανιστεί τρι-

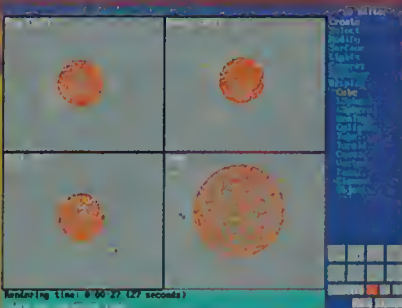


οδιαστατο, με χρώματα, φώτα κλπ. Επιλέγτε **Renderer/Render** και διαλέγτε την όψη που θέλετε να προβάλλετε. Ρυθμίστε τα **Settings** του **Renderer** σύμφωνα μ' αυτά που βλέπετε στην παραπάνω εικόνα. 6. Εδώ θα σας δείξουμε πως να εφαρμόσετε ένα υλικό στο αντικείμενο που θέλετε. Επιλέγτε λοιπόν σειριακά τις παρακάτω εντολές: **Surface/Material/Choose/CHROME VALLEY** (είναι είδος υλικού που ανήκει σε αρχείο το οποίο ενεργοποιήθηκε από το **Choose**) **/Assign/Object** και με το mouse διαλέγτε το αντικείμενο που θέλετε να εφαρμοστεί το υλικό. Επαναλαμβάνοντας το βήμα 5 βλέπετε το εκπληκτικό αποτέλεσμα!

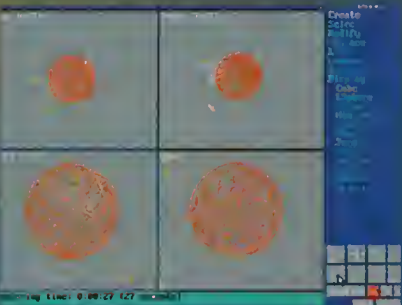
7. Επιλέγτε **Create/Cube** και τοποθετείτε τον κύβο σύμφωνα με την παραπάνω εικόνα.



8. Ενεργοποιήστε την όψη **Left (Z/Y)** πατώντας απλά με το mouse. Χρησιμοποιώντας τα **Icons** που βρίσκονται κάτω δεξιά και συγκεκριμένα

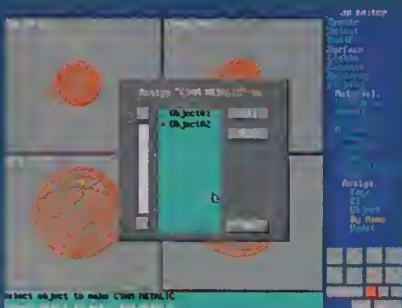


αυτό που μεγενθύνει μεγαλύτερο το μέγεθος του αντικείμενού σας.



9. Βάση του βήματος 3 ενεργοποιείτε τον κύβο. Όπως βλέπετε στην εικόνα μας ο κύβος δεν είναι και τόσο ορατός και γι' αυτό θα χρησιμοποιήσουμε την παρακάτω

διαφορετική τεχνική για να εφαρμόσουμε το υλικό. Επιλέγτε λοιπόν **Surface/Ma-**



terial/Choose/CYAN METALLIC/Assign/Object/By name/Object 02 (εδώ μας ζητάει να καθορίσουμε σε ποίο αντικείμενο θα εφαρμόσουμε το υλικό, στην προκειμένη περίπτωση **Object 02** είναι ο κύβος γιατί κατασκευάστηκε δεύτερος).

10. Απολαύστε το αποτέλεσμα κάνοντας **Rendering** στην όψη **Left (Z/Y)**.

ΤΕΛΕΙΩΝΟΝΤΑΣ...

Πιστεύουμε ότι αν και ο οδηγός αυτός είναι μικρός, είναι παράλληλα αρκετά περιεκτικός και θα σας βοηθήσει στα πρώτα σας βήματα.



Όπως βλέπετε τα αποτελέσματα είναι παραπάνω από ικανοποιητικά. Αμα αντιμετωπίζεται δυσκολίες με τα παραπάνω απλά ακολουθήστε βήμα βήμα τις οδηγίες μας. Σας συμβουλεύουμε να πειραματιστείτε αλλάζοντας όψεις, υλικά κι επιλογές όπως κάναμε κι εμείς στην παραπάνω εικόνα. Θα τα πούμε και τον επόμενο μήνα με ποιά συναρπαστικές οδηγίες (**Animation**).

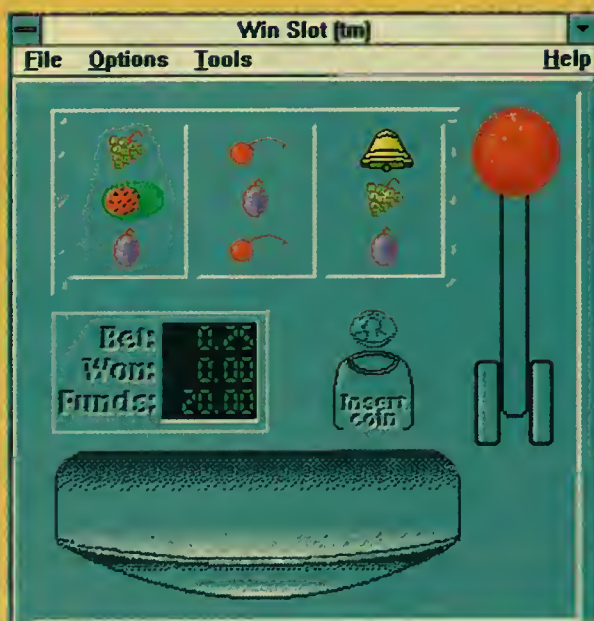


Όπως κάθε μήνα μέσα από αυτό το δισκέτιδο θα βρείτε μία περιγραφή των περιεχομένων της δισκέτας αλλήλ και του τρόπου λειτουργίας της. Ξεκινάμε λοιπόν με τους...

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΩΝ ΣΛΟΤ

Τον τελευταίο καιρό έχει γίνει πολύς θόρυβος γύρω από τα μηχανήματα τυχερών παιχνιδιών και ειδικότερα τους θρυλικούς για "Κουλοχέρηδες". Κι αν τα παιχνίδια αυτά είναι απαγορευμένα από τις αίθουσες ψυχαγωγίας, εσείς στο PC σας και μέσα από το περιβάλλον των Windows μπορείτε να έχετε έναν πολύ καλό εξομοιωτή του παιχνιδιού αυτού. Βάψτε λοιπόν όσα κέρματα θέλετε και τραβήξτε με δύναμη πίσω το μοχλό του μηχανήματος. Τα κέρδη σας περιμένουν. Το Slot Machine σας δίνει την δυνατότητα να επέμβετε ακόμη και στους συνδυασμούς των "φρούτων" που κερδίζουν αλλήλ και στα ποσά που αντιστοιχούν σε κάθε συνδυασμό. Φτιάξτε έτσι το δικό σας παιχνίδι με κανόνες που θα επιλέξετε εσείς. Το πρόγραμμα μπορείτε να τρέξετε είτε μέσα από την δισκέτα του περιοδικού είτε αντιγράφοντας τα αρχεία που περιέχονται στο directory WSLOT 2 στον οκληρό σας δίσκο. Το πρόγραμμα τρέχει από το αρχείο WSLOT2 και πάντα μέσα από το λειτουργικό των Windows. Γι' αυτό φορτώστε τα

Windows και τρέξτε τον File Manager που θα βρείτε στο Main. Μέσα από τον File Manager επιλέξτε το drive στο οποίο έχετε το παιχνίδι και κάντε διπλό κλικ στο αρχείο WSLOT2. TURBO SOLITAIRE Η πασιέντζα είναι ίσως από τα πιο φημισμένα παιχνίδια μέσα από το περιβάλλον των Windows, μια και περιλαμβάνεται στο αρχικό πακέτο. Έχει γίνει έτσι μια ουνήθεια που έχουν πολλοί χρήστες για τα διαλείμματα στο γραφείο ή το σπίτι.



Εύκολη και γρήγορη ξεκουράζει και διασκεδάζει. Η έκδοση Turbo Solitaire παίζεται με τον ίδιο τρόπο, έχει όμως να προσφέρει μια σειρά από δυνατότητες και ευκολίες που κάνουν το παιχνίδι πιο διασκεδαστικό και εθιστικό. Μπορείτε έτσι μέσα από τα μενού που υπάρχουν στο επάνω μέρος της οθόνης, να αλλιάξετε τους κανόνες του παιχνιδιού και να το κάνετε ευκολότερο ή δυσκολότερο. Αλλιάξτε τον τρόπο με τον οποίο εμφανίζονται τα χαρτιά από την βάση ή παίξτε με χρήματα και όχι με νόντους. Το παιχνίδι σας δίνει ακόμη την δυνατότητα να "κλήψετε", προτείνοντας επόμενες κινήσεις και παίρνοντας πίσω τις προηγούμενες. Το Turbo Solitaire μπορεί επίσης να σας κάνει υποδείξεις για τον τρόπο παιχνιδιού σας και να σας βοηθήσει να ολοκληρώσετε ένα παιχνίδι που έμοιαζε χαμένο. Το πρόγραμμα τρέχει μέσα από περιβάλλον Windows είτε απευθείας από την διοκέτα του περιοδικού είτε αντιγράφοντας τα αρχεία του directory WINSOLIT στον οκληρό σας δίσκο. Τρέξτε τον file manager μέσα από το Main κατάλογο αρχείων και αναζητήστε το αρχείο WINSOLIT.EXE. Κάντε διπλό κλικ στο συγκεκριμένο αρχείο και η νέα και βελτιωμένη παοιέντζα είναι στη διάθεσή σας



επαρχίας, τότε μπορείτε να τη στείλετε στο περιοδικό μας και να σας στείλουμε την αντίστοιχη. Τα καταστήματα όπου μπορείτε να αντικαταστήσετε τη διοκέτα είναι τα εξής:

TELECLUB
ΑΘΗΝΑ-ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΘΗΣΕΩΣ 60
ΤΗΛ:9574.371-2, FAX: 9588.503
ΑΘΗΝΑ - ΑΓΙΟΙ ΑΝΑΓΥΡΟΙ: ΙΛΙΟΥ & ΠΛΑΤΩΝΟΣ 20 ΤΗΛ: 2619059
ΒΟΛΟΣ: ΚΑΡΤΑΛΗ 100& ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ
ΤΗΛ: 0421/35449
ΚΑΛΑΜΑΤΑ: ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ ΚΑΙΣΑΡΗ 4
ΤΗΛ: 0271/94479

CONSOLE CLUB
ΑΙΓΑΛΛΑΙ Ω: ΙΕΡΑ ΟΔΟΣ 308
CONSOLE CLUB
ΑΘΗΝΑ-ΚΑΛΛΙΘΕΑ
ΓΡΥΠΑΡΗ 53

Πάμε όμως να δούμε τι σας έχουμε ετοιμάσει για αυτόν τον μήνα. Για να εμφανιστούν τα περιεχόμενα της διοκέτας είναι απαραίτητα πρώτα να τρέξετε το Workbench. Στην διοκέτα θα βρείτε τα εξής directories:

Αυτό τον μήνα είπαμε αποφασίσαμε ότι πρέπει να υποστηρίξουμε τα ελληνικά προϊόντα (αν δεν

παινέοις το σπίτι σου ξέρετε τι συμβαίνει...) και έτσι σας δίνουμε την δυνατότητα να διαπιστώσετε τις ικανότητες και των Ελλήνων προγραμματιστών. Για να τρέξετε το demo του παιχνιδιού θα κάνετε boot από την διοκέτα και θα ανοίξετε το εικονίδιο Grumpy, στην συνέχεια το directory gramby και τέλος το εικονίδιο Gramby. Στο Gramby manual εξάλλου θα διαβάσετε αναλυτικά όλα όσα αφορούν το παιχνίδι...

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Amiga 500+/1MB Υ.Γ. Το παιχνίδι είναι φυσικά Shareware και όποιος ενδιαφέρεται θα πρέπει να απευθυνθεί στην διεύθυνση: ΑΘΑΝΑΣΟΠΟΥΛΟΣ ΗΛΙΑΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥ 9 ΚΑΣΤΕΛΛΑ 18 533 ΠΕΙΡΑΙΑΣ ΤΗΛ. 4117002

ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΜΕ ΤΗ ΔΙΣΚΕΤΑ;

Αν έχετε πρόβλημα με τη διοκέτα και αφού πρώτα βεβαιωθείτε ότι ακολουθήσατε τις οδηγίες μας βήμα βήμα, τότε μπορείτε να περάσετε από τα γραφεία μας για να σας την αντικαταστήσουμε ή να μας τη στείλετε αν μένετε εκτός Αθηνών.

ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΜΕ ΤΗ ΔΙΣΚΕΤΑ;

Όσοι είσατε κάτοχοι Amiga θα πρέπει να αντικαταστήσετε τη διοκέτα του PC που έχετε στα χέρια σας με αυτήν της Amiga. Η αντικατάσταση γίνεται χωρίς καμία επιβάρυνση, αρκεί να προσκομίσετε τη διοκέτα σε ένα από τα παρακάτω κεντρικά καταστήματα της Αθήνας. Αν βέβαια είστε κάτοικος



Του Δημήτρη Κωστή

Ενώ η παραγωγή της A1200 και της A4000 Tower από την Amiga Technologies έχει αρχίσει, οι εταιρίες hardware και software υποστήριξης της Amiga ετοιμάζονται για νέα προϊόντα που θα βγούν στην αγορά τους επόμενους μήνες. Καθό θά ήταν να ρίξουμε μια ματιά στο παρόν και μέσα από τη παρουσίαση hardware περιφερειακών και software applications να μπορούμε, έστω και νοητά, στο μαγικό κόσμο της Amiga.

HARDWARE

Ενώ οι πρώτες A1200 αναμένονται στην Ελλάδα από στιγμή σε στιγμή, από τις πληροφορίες που υπάρχουν, θα είναι ακριβώς ίδιες σε h/w με τις παλιές. Αυτό σημαίνει ότι



η υπολογιστική τους δύναμη σε σχέση με τα σημερινά δεδομένα είναι πολύ μικρή. Όσο πιο πολύπλοκος γίνεται ένας επεξεργαστής κειμένου για παράδειγμα, τόσο αυξάνουν και οι απαιτήσεις του σε hardware sources. Για να δώσετε έναν άηθο "αέρα" στην Amiga σας η απόκτηση ενός επιταχυντή είναι η καλύτερη λύση. Υπάρχουν πλέον πάρα πολλές κάρτες που καλύπτουν κάθε ανάγκη και βαλάντιο. Η CPU που υπάρχει σε αυτές τις κάρτες είναι συνήθως ο Motorola 68030 στα 40 ή 50Mhz, αλλιώς μόλις παρουσιάστηκε και ο 68060(!) για A1200. Σε αυτές τις κάρτες μπορεί να προσθεθεί και 32bit fastram, πράγμα που σημαίνει ότι η ταχύτητα επεξεργασίας αυξάνει ακόμα πιο πολύ.

Αξίζει να σημειωθεί ότι μια A1200 με 030 στα 50Mhz και fast ram φτάνει τα 10 MIPS! Το κόστος τους σε σχέση με την απόδοσή τους είναι πολύ καλή, και πλέον τείνει να γίνει μία από τις πιο απαραίτητες αναβαθμί-

σεις. Η Amiga από το 1985 μπορεί να χαρακτηριστεί σαν Multimedia υπολογιστής, και σήμερα η λέξη multimedia είναι συνώνυμη με το CD-ROM. Και σε αυτό το τομέα οι επιλογές που υπάρχουν είναι πολλές, και μπορούν να χωριστούν σε δύο κατηγορίες: Η πρώτη είναι τα CD-ROMS που συνδέονται στη PCMCIA θύρα της A1200 και η δεύτερη είναι τα SCSI CD-ROMS που συνδεούνται μέσω ενός SCSI2 interface πάλη από τη PCMCIA θύρα. Η ύπαρξη SCSI interface είναι πιο ενδεδειγμένη για το λόγο ότι αγορά των PCs κατακλύζεται από SCSI περιφερειακά, και έτσι μπορείτε να βρείτε ότι θέλετε σε αρκετά καλές τιμές. Τα παραπάνω καλύπτουν τις δύο κυριότερες θύρες επέκτασης της Amiga σας. Ας περάσουμε τώρα στις θύρες που υπάρχουν στο πίσω μέρος της. Όσοι από εσάς ασχοληθείτε με επεξεργασία εικόνας και γραφικών η ύπαρξη ενός multisync monitor είναι αναγκαία. Προς το παρόν υπάρχει ένα μόνο monitor multisync που είναι αποκλειστικά για Amiga. Αλλιώς οποιοδήποτε SVGA monitor των PC s μπορεί να "κατέβει" στα 15Khz μπορεί να συνθεθεί με την Amiga, και το μόνο που χρειάζεται είναι ένα adaptor για RGB-VGA. Στην παράλληλη θύρα μπορείτε να συνδέσετε σχεδόν οποιοδήποτε εκτυπωτή καθώς επίσης στη σειριακή, οποιοδήποτε εξωτερικό modem μέχρι 28800bps. Βέβαια περικό να αναφερθεί ότι υπάρχει ακόμα ένα πλήθος περιφερειακών, από digiti-

zers και genlocks μέχρι scanners και zip drives.

SOFTWARE

Ας περάσουμε τώρα στην κοθ'ε-αυτή δύναμη της Amiga: Την εξαιρετικά ποιοτική βιβλιοθήκη Public Domain και εμπορικών προγραμμάτων της. Θα αρχίσουμε από έναν τομέα που η Amiga ακόμα και σήμερα δείχνει την αξία της: Την δημιουργία και επεξεργασία γραφικών. Σε όλους είναι γνωστές οι δεκάδες τηλεοπτικές και κινηματογραφικές παραγωγές που έχουν χρησιμοποιήσει την Amiga για την δημιουργία των ειδικών εφέ (Babylon 5, Seaquest, Batman, Animaniacs κλπ.). Πολλοί τηλεοπτικοί σταθμοί ακόμα και σήμερα έχουν κύρια ή βοηθητικά συστήματα Amiga για την πορογωγή ειδικών εφέ και σημάτων. Αξίζει να αναφερθούν εφαρμογές όπως το Lightwave, το Imagine το Scala MM, το Photogenics και το ImageFX που μπορούν να συγκριθούν άμεσα με προγράμματα "θρύλους" όπως το Photoshop των Macs. Ας περάσουμε τώρα στους επεξεργαστές κειμένου. Και εδώ το ονόματο που κυριορχούν είναι ο Final Writer ο WordWorth και ο Protext, και παρουσιάζονται νέες εκδόσεις σε τακτά χρονικά διαστήματα. Αυτό σημαίνει ότι σε σύντομο χρονικό διάστημα θα υπάρχει και στην Amiga ένας Word. Στο τομέα της διαχείρισης οικονομικών και "λογιστικών φύλλων" (Spreadsheets) κυριαρχεί το TurboCalc, ενώ αναμένεται και το FinalCalc που θα έχει πολλή χοροκτηριστικά στο EXCEL. Υνάρ-

χουν ακόμα databases, organisers κλπ. Οποιο έλλειψη υπάρχει καλύπτεται από τα Public Domain προγράμματα. Αν έχετε έρθει σε επαφή με το Amiga Public Domain θα έχετε διαπιστώσει τη υψηλή ποιότητά τους, και καλύπτουν όλους τους τομείς με πλήθος εφαρμογών και βοηθητικών προγραμμάτων. Σε PD συλλογές όπως το Aminet και το Fred Fish είναι συγκεντρωμένα τα καλύτερα PD προγράμματα. Τα περισσότερα από αυτά είναι shareware, που σημαίνει ότι ένα μικρό ποσό στέλνεται στο δημιουργό τους. Η χρήση του Internet έχει εξοικονομηθεί αρκετά, και για να εκμεταλλευτείτε τις υπηρεσίες του στο έπακρο χρειάζονται ειδικά προγράμματα. Και εδώ ο χώρος των PD είναι πηγή ποιοτικού software. Τα προγράμματα εξομώωσης τερματικού φτάνουν σε διψήφιο αριθμό, και ανάλογα με το configuration που έχετε μπορείτε να επιλέξετε και το ανάλογο πρόγραμμα. Για όσους έχουν slip σύνδεση με Internet υπάρχουν πολλοί clients που τρέχουν κάτω από το AmITCP, (το πρωτόκολλο του Internet). Web browsers, clients για lynx, gopher, irc, mailers κλπ. σας περιμένουν για να κάνετε τη χρήση του Internet ακόμα πιο φιλική. Αφήσαμε για το τέλος τα παιχνίδια. Κάποτε η Amiga είχε χαρακτηριστεί σαν παιχνιδιομηχονή, και όχι άδικα θα λέγαμε αν κρίνουμε από τη ποσότητα των παιχνιδιών που έβγαλαν πριν από μερικά χρόνια. Τα πράγματα σήμερα όμως έχουν αλλάξει, κυρίως λόγω της εμφάνισης των games consoles



(Saturn, Playstation 3D0). Πλέον τα παιχνίδια που πορουσιάζονται απαιτούν τεράστια υπολογιστική ισχύ, που σημαίνει RISC επεξεργαστές, και custom επεξεργαστές για 3D γραφικά. Ακόμα και τα PCs θα τα βρούν δύσκολο αν δεν προσαρμοστούν, πολλή περισσότερο η Amiga που καθώς η κακώς έχει μείνει λίγο πίσω στο τομέα του hardware. Αυτό δεν σημαίνει ότι ακόμα και σήμερα δεν βγαίνουν αρκετά και καλά παιχνίδια. Αξίζει να αναφέρουμε τα πολύ καλά Doom clones Gloom, Alien Breed 3D, και Fears, το Skidmarks 2, το Colonization. Αυτή τη στιγμή που μιλάμε ετοιμάζονται αρκετά παιχνίδια για την Amiga που πραγματικά θα εκμεταλλεύονται στο έπακρο τις δυνατότητες της. Όπως βλέπετε τα πράγματα δεν είναι τόσο άσχημα όσο μερικοί θέλουν να τα παρουσιάζουν. Η υποστήριξη και σε ποιότητα και σε ποσότητα που υπάρχει αποτρίτους κατασκευαστές H/W και S/W είναι πλήρης, και με την παρουσία νέων μοντέλων θα γίνει ακόμα ισχυρότερη. Απ' ότι δείχνουν τα νέα αφεντικά της Commodore δείχνουν την ανάλογη σοβαρότητα. Αυτός ο συνδιασμός είναι που θα κρατήσει την Amiga στη κορυφή των προτιμήσεων αρκετών users I Long Live The AMIGA!

SPELL SHOP

Του Π. "ShadowCaster" Δημόπουλου

Και πάλι ραζί. Οχι, νομίζατε δηλαδή ότι θα μου τη γλυτώσετε; Μπήκε πλέον ο Νοέμβριος και εντυχώς ο χειρώνας πλησιάζει με γοργά βήματα. Τα σχολεία έχουν αρχίσει πλέον για τα καλά, πλησιάζουν οι βαθμοί του πρώτου τριμήνου και η αγωνία κορυφώνεται. Προσωπικά εμένα αυτό το γεγονός με αφήνει παγερά αδιάφορο (φίλος για ηθικά υποστήριξη να σου πετύχει!) αλλά αυτό δεν έχει καμμία απολύτως σημασία. Αυτό που έχει σημασία είναι ότι πέρασε εππέλους ο πολύ δύσκολος για μένα Οκτώβριος (με συμβολαιογραφεία και άλλες τέτοιες ανδίες όσο και αν δε λέει να με πιστέψει ο αγαπητός Dalton!) και ότι ο χειρώνας που επέρχεται αναμένεται ιδιαίτερα "καυτός", τόσο από πλευράς νέων κυκλοφοριών όσο και ...

Σιγά μη σας πώ!

Τι σας ενδιαφέρει σε τελική ανάλυση; Ούτε για τις καινούργιες παραγωγές που αναμένουμε ενταγμένα θα σας πω, αν θέλετε να μάθετε περισσότερες λεπτομέρειες θα ήταν καλό να μείνετε "συντονισμένοι" στο USER και να είστε σίγουροι ότι δεν θα το μετανιώσετε. Πριν ξεκινήσω το λεπούργημα που ασκώ τα δύο τελευταία χρόνια βοηθώντας σας μέσω λύσεων κόποιων παικνιδιών θα ήθελα να ικανοποιήσω την απαίτηση που τόσο επίμονα μου εξέφρασαν μέσω των γραμμάτων τους οι αμέτρητοι θαυμαστές και θαυμάστριες μου. Για όσους δεν κατάλαβαν έχω παρκάρι το "καλάμι" στην επόμενη γωνία γιατί φοβάμαι μη με γράψουν! Μετά από την αναπάντεχη αυτή κρίση μετριοφροσύνης (η οποία παρεπιπτόντως είναι για τους μέτριους!) θα καταπλήξω τα πλήθη δημοσιεύοντας μια φωτογραφία η οποία πάρθηκε κατά τη διάρκεια της τελευταίας μου περιόδου στα Realms. Θεού και DTP θέλοντος η φωτογραφία πρέπει να βρίσκεται κάπου στο χώρο του πραλάγου, όπου δέχονται οι υπεύθυνοι να την τοποθετήσουν. Α νάτι, εκεί ακριβώς που κοιπάτε. Ωραίος δεν είμαι; Ετσι κυκλοφορεί ο ShadowCaster στα Forgotten Realms (σαν γνήσιος Μαύρος Ινδιάνης του Tempus) και έτσι θα κυκλοφορούσε και σε αυτήν την διάσταση αν δε φοβόταν μην τον πόρουν με τις πέτρες! Η αλήθεια είναι πως την πρώτη φορά που με είδαν οι γνωστοί μου με αυτή την περιβολή κόντευαν να καλέσουν την αστυνομία (αφού συνήλθαν από το παραλήγον εγκεφαλικά) χωρίς μέχρι σήμερα να έχουν καταφέρει να τη συνηθίσουν. Μα τι κοινωνία γεμάτη στεγανά είναι αυτή που μας περιβάλλει; Αλλά δε φταίει κανείς. Η φαντασία μου τα φταίει. Εδώ ολάκληρος Darth Vader τάλιμπος να φορέσει παράμοια στολή και άλλοι έτρεξαν να τον κακοχαρακτηρίσουν. Δηλαδή τι φταίει ο άνθρωπος αν είναι ντυμένος με μαύρα από την κορφή ως τα νύχια και αν υπηρετεί τον αυτοκράτορα εκοντας σαν στόχο της ζωής του την εξόντωση των φλώρων επαναστατών; Κατά βάθος πρόκειται για ένα cyborg με χρυσή καρδιά, γεμότο ευαισθησίας. Αλλά αποζητά τις μικρές απολαύσεις της ζωής. Μια μικράλη εκτέλεση επαναστάτη σήμερα, μια καταστροφή κάποιου απειθαρκου πλανήτη αύριο, ένα νέο ήλιο μαζικής καταστροφής μεθαύριο, απλά πράγματα! Σε λίγο θα μου πούν ότι και ο Pinhead, ο Freddy Crueger και ο Jason Voorhees (Hellraiser, Nightmare on Elm Street και Friday the 13th για όσους δε γνώρισαν



τα ονόματα) θέλουν το κακό των πρώων στις ταινίες που πρωταγωνιστούν. Για άνομα πια! Αλλά τα "παιδιά" είναι κάπως επιρρεπή στην υπερβολική βία και το αίμα ... Η μήπως νομίζετε ότι τα Aliens και οι υπέροχοι Predators θέλουν το κακό του ανθρώπινου γένους; Αλλά περνούν την ώρα τους ξεσκίζοντας όποιον τύχει να βρεθεί στο δρόμο τους! Ο πραγματικός εκθρός των τίμιων reviewers είναι πολύ πιο ύπουλος και παίρνει διάφορες μορφές και ονόματα. Αρχισυντάκτες, διευθυντές σύνταξης, υπεύθυνοι παραγωγής και εκδότες ανά τον κόσμο τρέμτε. Ο ShadowCaster θα

σας ξετρυπώσει και τότε ... Τι, απολύομαι; Βρε παιδιά πρεμείστε, δε σπκώνετε λίγη πλακίτσα; Οχι ότι εμείς οι reviewers είμαστε καλύτεροι. Καθυστερούμε να φέραμε την ύλη μας, διαμαρτυράμαστε όταν δε μας αρέσει κάποιο παικνίδι το οποίο όμως πρέπει να γράψουμε, γράφουμε ότι βλακεία μας κατέβει προκειμένου να γεμίσουμε οελίδες, έχουμε υπερβολικές απαιτήσεις σε διάφορα θέματα και άλλα τέτοια όμορφα. Όπως βλέπετε είμαστε μια αγαπημένη οικογένεια! Σοβαρά τώρα, μάλις συνειδητοποίησα ότι αν ήθελα να παραμείνω στη συντακτική ομάδα αυτού του περιοδικού (we are the best παρεπιπτόντως!) πρέπει κάπου εδώ να ξεκινήσω τη λύση αυτού του μήνα. Πριν όμως αρχίσουμε θα ήθελα να αφιερώσω το SpellShop του Νοεμβρίου στις τρεις τρομερές elven maidens που μένουν στην περιοχή Pagratl της ShadowDale και πολύ περισσότερο στη μικρότερη της "αγίας τριάδας" που ανέφερα η οποία δε με αφήνει να συγκεντρωθώ στο πολύ δύσκολο έργο μου. Τι, δε μπορώ να κάνω αφιέρωση; Μα γιατί είσατε τόσο σκληροί παιδιά; Ακόμα και οι μελλοθάνστοι έχουν το δικαίωμα μιας τελευταίας επιθυμίας. Ευχαριστώ πολύ για την ανοχή σας. Ξεκινάμε λοιπόν το SpellShop αυτού του μήνα με την πλήρη λύση ενός από τα καλύτερα adventures που κυκλοφόρησαν ποτέ για το PC. Αναφέρομαι φυσικά στο υπέροχο Under a Killing Moon που μας χάρισε η Access. Ισως να φανεί σαν κλοπή γλυκού από μωρά η δημοσίευση της συγκεκριμένης λύσης λόγω του ότι το παικνίδι δίνει hints από μόνο του αλλά είναι πολλοί αυτοί οι οποίοι μάλλον δεν καταλαβαίνουν για άγνωστους λόγους αυτά τα hints και μου εξέφρασαν ρηκώς ή γραπτώς την επιθυμία τους για μια πλήρη λύση του συγκεκριμένου παικνιδιού. Και όπως ξέρετε η επιθυμία σας είναι δισταγή για μένα ...

UNDER A KILLING MOON

Day 1 - Caughing up Flemm

Ξεκινώντας καπτάξετε τη φωτογραφία επάνω στα γραφεία και κατόπιν πηγαίνετε πίσω από τα γραφεία και καπτάξετε προς τα κάτω. Αναίξετε τα κάτω συρτάρι και πάρτε από μέσα τα στυλόν και τα γραμματόσημο. Κοπτάξετε τα μηχανήματα fax επάνω στα cabinet και πάρτε τα πιστόλι σας που βρίσκεται παραμμελημένο επάνω στην πάγκο. Μόλις συνείδητε από τα γέλια που είμαι σίγουρος ότι θα ρίξετε με τα υπέροχο interactive πάρτε τα γράμματα που είναι παραπεταμένα μπροστά στην πόρτα σας και αφού τα καπτάξετε χρησιμοποιήστε τα στυλόν και τα γραμματόσημα στο credit card application. Ανοίξετε τα φωνογράφο και κατόπιν φύγετε από τα γραφεία σας. Κοτεβείτε τις σκάλες, περάστε τα δρόμα (δε χρειάζεστε να ελιγξέστε δεξιά και αριστερά για τυχόν αμύξια) και μιλήστε στην όμορφη εφημεριδοπώλη ώστε να μάθετε για κάποια ρησεία. Ρίξτε την credit card application στα γραμματοκιβώτια και μπείτε στο ενεχυροδοανειστήριο (ρήξη και ταύτη!) του Rook. Μόλις αυτός σας μιλήσει για τη ρησεία και βρεθείτε στην πίσω αυλή καπτάξετε κάτω και πάρτε το καμμάτι γυαλί που υπάρχει εκεί. Μόλις κάνετε όλη αυτά τα δύσκαλα και εξετάστε τα γυαλί που πήρατε πρέπει να μετακινήστε τον σκαυιδοτενεκέ και να πάρτε τα κλειδί. Κοπτάξετε τα απατύπωμα στα έδαφος και πάρτε την μπόλα του μπόσκετ. Ξεπληρωθείτε από τα γέλια (κάπως έτσι ελιπίζω να παίξει και ο Wilkins όταν Παναθηναϊκό αν θέλουμε να πάρουμε και φέτος τα ηρωτάθημα!) με τα τραμερό interactive και κατόπιν πάρτε το κασσετόφωνο που βρίσκεται δίπλα από τον μεγάλη σκαυιδοτενεκέ και εξετάστε τα ώστε να πάρτε τις μπταρίες. Αναίξετε τον σκαυιδοτενεκέ και εξετάστε τον. Μετακινείστε τη σκάλα στα βάθος της αυλής, ανεβείτε επάνω και καπτάξετε την πόρτα. Μετακινείστε κάποια από τις σανίδες στα

φράκτα και βγείτε έξω. Κοτευθυνθείτε δεξιά και μόλις βρεθείτε έξω από τα Rusty's Shop πρέπει να σηκώσετε το χαλίκι που βρίσκεται μπροστά στην πόρτα, να πάρτε τα κλειδί και χρησιμοποιώντας τα να την αναίξετε. Μπείτε μέσα στα μαγαζί, πάρτε τα crossbow από τον πάγκο και τον κρίκα από τον ταίχα και κατόπιν μπείτε πίσω από τον πάγκο. Πάρτε τη μάσκα, αναίξετε τα κιβώτια και πάρτε την κούκλα στην αποία και βάζετε τις μπταρίες που πήρατε από το κασσετόφωνα. Αναίξετε μετά την τηλεόραση και μετά καπτάξετε την άλλη πόρτα του καταστήματος. Πάρτε τα κλειδί που κρέμεται στην ταίχα και με αυτό αναίξετε την κλειδωμένη πόρτα. Μόλις μπείτε μέσα πάρτε τα βελόνι από τον ταίχα, τα απαία και βάζετε στα crossbow, και κατόπιν αναίξετε τα βαρέλι. Groanv! Καλή του Ξηγήθηκαν του Rusty. Βγείτε από τα μαγαζί και πηγαίνετε αριστερά. Εξω από τα Brew & Stew πάρτε την εφημερίδα, εξετάστε την και διαβάστε στη συνέχεια καθένα από τα άρθρα ξεχωριστά. Ενιστρέψτε μετά στην αυλή πίσω από το Rook's Pawnshop και μιλήστε στην αλήτη που "μένει" μέσα στα σκουιδοτενεκέ. Μόλις αυτός σας πεί ότι είναι εθισμένος στην σοκολάτα πηγαίνετε στα Brew & Stew και μιλήστε με τον Laurie για όλα τα θέματα αληθιά κυρίως για τη σοκολάτα. Μόλις αυτός σας δώσει τα chocolate cake πρέπει να πάτε στο back alley και νάλη και να τα δώσετε στην αλήτη. Μιλήστε του για όλα τα θέματα και κα-

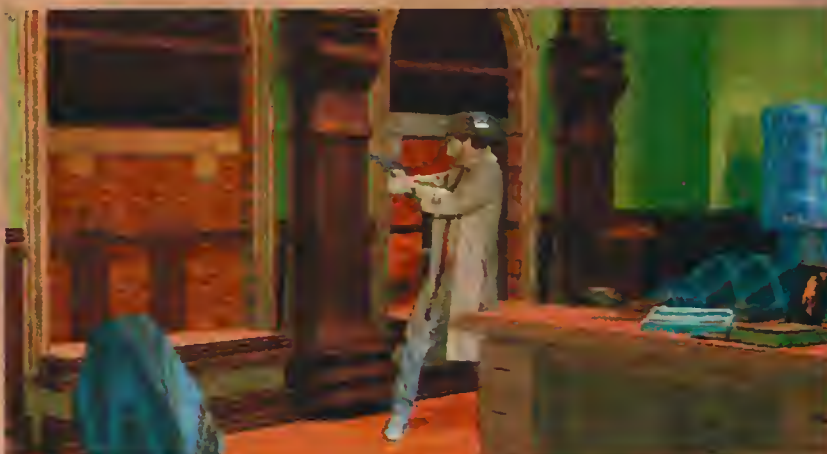
τόπιν πηγαίνετε με την επιλογή travel στο αστυνομικό τμήμα. Στην Mac δώστε τις απαντήσεις B, B και C και στη συνέχεια επιστρέψτε στα γραφεία σας. Καπτάξετε τον υπαλαγιστή στα τραπέζι και χρησιμοποιήστε τον. Επιδέξτε race: Caucasian, sex: Male, Height: 6'0" - 6'4", weight: 281 - 320 lbs, mutant: Na, hair color: Red, eyes: Two (προφανώς!), eye color: Green, blood type: AB-, shoe size: 14 και tatoos: Anchor και αληθιά θα πρέπει πολύ εύκαλα να βρείτε τον κύριο ύπνο για τη ρησεία



στο ενεχυροδανειστήριο του Rook. Βγείτε έξω από το γραφείο σας, κοτεβείτε κάτω και μιλήστε στην εφημεριδονώλη απέναντι ρωτώντας την για κάποιον Beek Nariz. Κοτευθυνθείτε αριστερά, μπείτε στο άνοιγμα που υπάρχει ανάμεσα στις σανίδες και ρηοικά ήρέπει να βρεθείτε στο Coit Tower. Μιλήστε στον αξιολάνητο (ορίστε;) Beek και ηροσφέρετε του το surgery gift certificate. Ρωτήστε τον για τα πάντα και στη συνέχεια φύγετε. Πηγαίνετε ευθεία και μπείτε στην αποθήκη. Εδώ ήρέπει να κάνετε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ save. Ανεβείτε τις σκάλες, πάρτε το κλειδί και κρεμάστε την κούκλα στο γάντζο κοιτάζοντας προς τα επάνω αν χρειαστεί. Κοτεβείτε κάτω και χρησιμοποιήστε το κλειδί στο power box. Μετά από ήίγο θα έρθει ο Flemm ο οποίος θα πάρει την τρομάρα της ζωής του νομίζοντας ότι τον κυνηγάει το φάντασμα του Rusty. Πάρτε το βραχιόλι και τα κλειδιά από το τραπέζι και χρησιμοποιήστε τα για να ανοίξετε το ντουλάπι. Από εδώ θα πάρετε το strongbox το οποίο ανοίγετε με το key from alley. Εξετάστε το strongbox και επιστρέψτε στο γραφείο σας ώστε να τελειώσει η πρώτη και πολυτάραχη ημέρα του παιχνιδιού. Day 2 - Goose Eggs and Hamm Μόλις πάρετε τον ήλεγχο του παιχνιδιού πάρτε την πιστωτική κάρτα που σας έριξαν κάτω από την πόρτα και βγείτε έξω. Πηγαίνετε έξω από το Electronics Shop, μπείτε μέσα χρησιμοποιώντας τη νεοαποκτηθείσα πιστωτική σας κάρτα και μιλήστε στον ευγενέστατο πωλητή. Πλησιάζετε το μηή ηλεκτρικό πεδίο, τοποθετήστε την κάρτα σας στο card reader και πάρτε το μηχανήμα fax. Επιστρέψτε στο γραφείο σας και πάρτε το fax που ήλθε. Διαβάστε το και μετά, με την ενιηογή travel, πηγαίνετε στην έναυλη. Ααα, τι κουκλάρα είναι αυτή ... ώχ συγγνώμη, συνεχίζουμε ακάθεκτοι και ηροπάων απτόητοι (νομίζεις!) ήιοπόν. Ενι-

στρέψτε στην Chandler Ave. και μιλήστε στην εφημεριδονώλη. Ρωτήστε την για το ειδωήιο (ορίστε;) και στη συνέχεια πηγαίνετε στο αστυνομικό τμήμα όπου και ήρέπει να ρωτήσετε για κάποιον Franco Franco (Κύριος είναι; Πως ήέμε Παύλιος Παύλιου) και για jade και στη συνέχεια επιστρέψτε στο back alley. Ανοίξτε τον σκουπιδοτενεκέ ανακύκλωσης (να χαρώ εγώ συστήματα!) και πάρτε το χαρτί το οποίο και διαβάζετε. Πηγαίνετε κατόπιν στο θέατρο, απαντήστε με C, C, και A και αφού δώσετε το jade κάντε την ερώτηση B. Πηγαίνετε στο γραφείο σας και διαβάστε το καινούριο fax που σας ήρθε. Σαν ηοήύ περιζήτητος δε γίνστε εντεήώς ξαφνικά; Τέλος πάντων, συνεχίζουμε. Πηγαίνετε στο αστυνομικό τμήμα, ρωτήστε για Knickerbocker και στη συνέχεια ταξιδέψτε στο Eddie Ching's. Κατόπιν πηγαίνετε στο μαγαζί με τα ήλεκτρονικά (ήχι παιχνίδια ηονηροί!) και αφού απαντήσετε την πρώτη φορά ότι θέηετε στη συνέχεια ήρέπει να δώσετε τις απαντήσεις C, C, B και A. Πάρτε το laser blade από το μηή κουτί και επιστρέψτε στο Eddie Ching's. Πάρτε το βιβήιο που βρίσκεται επάνω στη βιβλιοθήκη και εξετάστε το. Ανοίξτε την αριστερή πόρτα και πάρτε το κηουβί και την τροφή για ψάρια. Ανοίξτε το ενυδρείο και χρησιμοποιήστε την τροφή για ψάρια (περίεργο ε;) και στη

συνέχεια τον κρίκο που ήήρστε από το μαγαζί του μακαρίτη του Rusty. Μπείτε στη δεξιά πόρτα και ηεράστε το σύστημα συναγερμού κάβοντας μια τρομερή μαγκιά. Χρησιμοποιήστε το crossbow και τον γεμάτο νερό κρίκο στο κουτί που βήέπετε στο βάθος. Μπείτε στην αριστερή πόρτα, κοιτάξτε κάτω από το τραπέζι και πάρτε το fax που βρίσκεται εκεί το οποίο και διαβάζετε. Πάρτε το Geigger chow που υπάρχει ήίσω από τον οβηήσκο, τοποθετήστε το μέσα στο κηουβί και στη συνέχεια τοποθετήστε την παγίδα που ηημιουργήσατε



στο γυάλινο κλουβί. Κατόπιν κινείστε τον πίνακα (τι περιέργο, όλο πίσω από πίνακες κρύβουν τα χρηματοκιβώτια), κοιτάξετε τη θυρίδα και δώστε τον κωδικό 101412 και μετά πατήστε Enter. Πόρτε την κάρτα και διαβάστε το γρόμμα το οποίο επίσης παίρνετε από εκεί μέσα. Από τη γωνία του τοίχου πάρτε τη θηλιά (ή ότι άλλο είναι αυτό το πράγμα τέλος νότων), μετακινήστε τον καθρέπτη και χρησιμοποιήστε το κλειδί στην κλειδαριό. Επιστρέψτε στη βιβλιοθήκη και μπείτε στο μυστικό δωμάτιο που αποκαλύφθηκε. Μετακινήστε το κιβώτιο και πάρτε το banana από το όγαγμα. Κατόπιν μετακινήστε τον πίνακα και χρησιμοποιήστε το security card στη θήκη. Αφού κοιτάξετε το αγαλματίδιο χρησιμοποιήστε επάνω του τη θηλιά και μετά επιστρέψτε στο γρα-

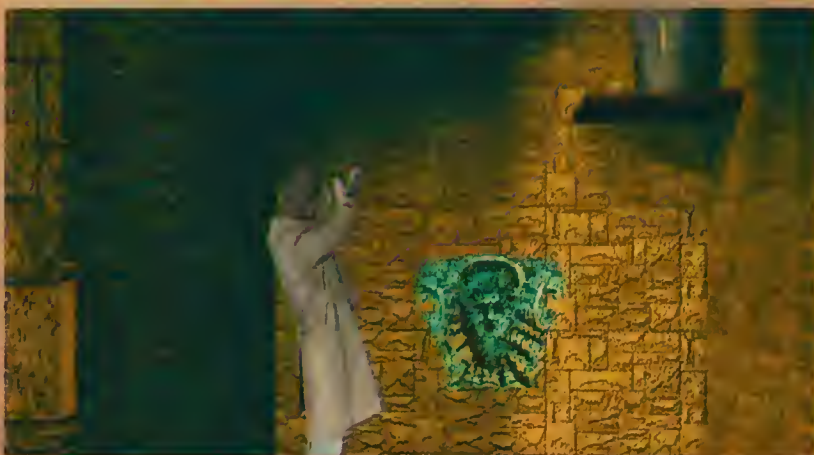
φείο σας τελειώνοντας έτσι αισίως και τη δεύτερη ημέρα. Day 3 - Colonel, Fran and Alley Βγείτε έξω από το γραφείο σας, πηγαίνετε δεξιά και μπείτε στο Pizza Bar. Καλή σας όρεξη. Ούης, λόθος έκανα. Μετά τη συνομιλία σας με την Francesca και αφού φυσικά δεχτείτε να βρείτε αποδείξεις για τα "Ξενογυρίσματα" του Sal, πηγαίνετε στο Brew & Stew και ρωτήστε τον Louie για τον "άτακτο" Sal. Βγείτε έξω, ανοίξτε τον σκουπιδοτενεκέ (αρχίζει να σας γίνεται συνήθεια το να ψάχνετε στα σκουπίδια ή μου φαίνεται!), πάρτε το σκισμένο χαρτί και εξετάστε το. Ενώστε τα κομμάτια (είναι λίγο εκνευριστικό αλλά θα



τα καταφέρετε) και χρησιμοποιήστε το οηοκλήρωμένο μήνυμα επάνω στο χαρτί που σας έδωσε η Francesca. Ξανακοιτάξετε το μήνυμα του Sal και αποκρυπτογραφήστε το σκεπτόμενοι ότι τα κόκκινα γράμματα είναι τα σωστά. Στη συνέχεια πηγαίνετε στο ξενοδοχείο όπου θα ανακαλύψετε ότι απλώς δε μπορούτε να μπείτε. Πηγαίνετε λοιπόν στην αποθήκη, ανοίξτε το κιβώτιο και πάρτε τη στολή που θα βρείτε εκεί μέσα. Πηγαίνετε στο Rusty's Funhouse και από το μικρό δωμάτιο πάρτε το μπαλόνι το οποίο βρίσκεται στον αριστερό νιπτήρα. Κοιτάξετε το nozzle (στο στόμα της μεγάλης φάτσας στο τοίχο) και χρησιμοποιήστε επάνω του το μπαλόνι. Μπείτε στο inventory σας και χρησιμοποιήστε τη μάσκα επάνω στη στολή. Πηγαίνετε στο ξενοδοχείο αλλά μετά λίγης σας ανα-

καλύπτετε ότι ο Arno και πόλη δε σας αφήνει να περάσετε. Ξαναμηνέτε μέσα και μετά τη συνομιλία θα περάσετε επιτέλους. Στο password δώστε silicon. Πάρτε το αλουμινοχαρτο και μπείτε στο δωμάτιο με το πιόνο. Χρησιμοποιήστε το πιάνο και πάρτε τον μαγνήτη από ηλδί του παραθύρου. Φύγετε από αυτό το δωμάτιο και πηγαίνετε στην κρεβατοκόμαρα (αχέμ ...). Ανοίξτε το αριστερό κομοδίνο και κοπτόξετε το περιοδικό. Κατόπιν ανοίξτε την ντουλίπα και πάρτε το ποτήρι. Στη συνέχεια πρέπει να ανοίξετε το κάτω αριστερό συρτόρι του γραφείου και να κοπτόξετε τη φωτογραφική μηχανή. Πηγαίνετε στο δωμάτιο με

την πιοίνα, μετακινείστε την πετάχτη που είναι πεταμένη στο πάτωμα και κοιτάξετε το grate. Χρησιμοποιήστε το ποτήρι στην πιοίνα, κοιτάξετε το βάζο στα δεξιά της πόρτας και χρησιμοποιήστε επάνω του το ποτήρι με το νερό. Μετά εξετάστε τον φερό (κάποιους γνωστούς μου θυμίζει ...) και επιστρέψτε στην κρεβατοκάμαρα. Ανοίξτε το κλειδωμένο ουρτάρι χρησιμοποιώντας το ούρμα και πάρτε το κορδόνι το οποίο και χρησιμοποιείτε στο μαγνήτη πριν επιστρέψετε στο δωμάτιο με την πιοίνα. Χρησιμοποιήστε το μαγνήτη στο grate και μετά το κατοαβίδι στο grate ώστε να πάρετε το φίλμ. Φύγετε και πηγαίστε στο κατάστημα ηλεκτρονικών και πάρτε από το μηθέ κουτί το film developing kit με το οποίο εμφανίζετε το φίλμ. Κοιτάξτε τις φωτογραφίες τις οποίες



και δίνετε στη Francesca αφού πάτε στο Pizza Bar. Ρωτήστε την για τη ληστεία και για κάποιον Pug και στη συνέχεια πηγαίστε στο Coit Tower όπου και ξαναρωτάτε για τον Pug. Μετά τη συνομιλία σας με τον Pug πηγαίστε στο Colonel's Office. Στην Eddie Ching δώστε ότι αναντήσεις θέλετε ώστε να τελειώσει και η τρίτη ημέρα. Day 4 - A Code, a Tode and a Cigarette Load Ξεκινώντας πηγαίστε στην έναυτη. Χρησιμοποιήστε το αθουμινόχαρτο στον αετό που βρίσκεται επάνω στον ποήυεθαιο, πάρτε την τσιγαροθήκη που είναι νεομένη

στο πάτωμα κοντά στο τραπέζι και εξετάστε την. Πάρτε το ρολόι πάνω από το τζάκι (αν δεν το βρείτε πατήστε Shift όταν κινείστε) και εξετάστε το. Πάρτε τα καμμάτια χαρτιού που θα βρείτε μέσα στο καλάθι των ακρήτων και κοιτάξτε τα αλλήματα προσπαθήστε άδικο να τα ενώσετε, αλλήα δε θα τα καταφέρετε. Σειρά έχει το γραφείο του Colonel. Πηγαίστε στο τραπέζι, μετακινείστε την εικόνα και κοιτάξτε την. Από τα συρτάρια του γραφείου πάρτε τη greeting card και το φάκελλο και κοιτάξτε τα. Κοιτάξτε τα βάζα και μετακινείστε αυτό που μπορείτε ώστε να πάρετε το emergency disk το οποίο και χρησιμοποιήστε στον υπολογιστή αφού φυσικά πρώτα τον ανάψετε. Διαβάστε το κείμενο και στη συνέχεια πηγαίστε στο οηίτι της Tode. Μιλήστε της

και κατόνιν δώστε της το greeting card. Ρωτήστε την για τον Colonel και το Colonel's key και επιστρέψτε στο γραφείο του Colonel. Κοιτάξτε τα νεριοδικά που έχουν ρίξει κάτω από την πόρτα, μετακινήστε τα και πάρτε την απόδειξη την οποία και εξετάζετε. Χρησιμοποιήστε το κλειδί στο cabinet, ανοίξτε το και πάρτε τα documents. Πηγαίστε και νάλλι στο οηίτι της Tode, ρωτήστε την για την απόδειξη και επιστρέψτε στο γραφείο του Colonel. Κοιτάξτε το χαρτί, μετακινήστε τους πίνακες και στο χρηματοκιβώτιο γυρίστε πέντε φορές το πρώτο, επτά φορές

το δεύτερο και μια το τρίτο. Πάρτε το code book το οποίο και χρησιμοποιήστε επάνω στα documents. Κοιτάξτε τα αποκωδικοποιημένα αρχεία και πηγαίνετε στο Roadside Motel. Πηγαίνετε στην GRS και κάντε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ save. Προχωρήστε γρήγορα αριστερά, στρίψτε δεξιά, κοιτάξτε τη δεύτερη πόρτα στα δεξιά (πρέπει να γράφει Research and Development) και μπειτε μέσα. Εδώ αρχίζουν τα δύσκολα. Κάθε φορά που βγαίνει το μήνυμα ότι σε λίγο χρόνο αρχίζει το security sweep πρέπει να κρυφτείτε κάπου μέχρι να ολοκληρωθεί το sweep του δωματίου που βρισκόσαστε και να φύγει το security drone. Στο συ-

γκεκριμένο δωμάτιο μπορείτε να κρυφτείτε (πατώντας το Ctrl όπως κινείστε και μετά το Shift για να ογκωθείτε) στο χώρο που υπάρχει πίσω δεξιά στη γωνία που κάνει το τοιχάκι με τον τοίχο όπως βλέπετε μπαίνοντας από την πόρτα. Στη συνέχεια πάρτε το σημειάκι από τον τοίχο και εξετάστε το. Πάρτε επίσης το wrench από το πάτωμα και τη μικρή τηλεόραση από το γραφείο ενώ δεν πρέπει να ξεχάσετε να κοιτάξετε τον υπολογιστή, να τον ανάψετε και να βάψετε την κάρτα που βρήκατε. Φυσικά κάθε φορά που ειδοποιήστε για security sweep πρέπει να σταματάτε ότι κάνετε και να κρύβεστε. Διαβάστε λοιπόν τα αρχεία στον υπολογιστή, φύγετε από το δωμάτιο και μπειτε στην πόρτα αριστερά που γράφει Supervisor's Office. Εδώ για να κρυφτεί-

τε πρέπει να οκύνετε πίσω από το τοιχάκι. Χρησιμοποιήστε το wrench στον αγωγό και μετά το Geigger στο άνοιγμα που δημιουργήθηκε. Α το καπμένο ... Μπειτε στην περιοχή υψηλής ασφάλειας και πάρτε το mini disk από το γραφείο και από τα συρτάρια του άθρηου γραφείου πάρτε το passkey και το laser disk. Βγείτε από το high security area, σκύνετε και κοιτάξετε κάτω από το γραφείο. Πάρτε το computer card, ανάψτε τον υπολογιστή και χρησιμοποιήστε επάνω του το computer card και το mini disk. Βγείτε έξω, προχωρήστε προς τα δεξιά και κοιτάξτε το security panel έξω από το γραφείο του Tucker. Εδώ

πρέπει να χρησιμοποιήσετε το passkey ώστε να μπορέσετε να μπειτε μέσα. Εδώ μπορείτε να κρυφτείτε σκύνοντας πίσω από τα φυτά. Από τα συρτάρια του γραφείου πάρτε το οπίρτο και κοιτάξτε το χαρτί. Κοιτάξτε επίσης την πόρτα του safe και το panel δίπλα και επιστρέψτε στο Supervisor's Office. Κοιτάξτε το wall safe, χρησιμοποιήστε το και δώστε τον κωδικό 142235. Πάρτε από μέσα την σκόνη και χρησιμοποιήστε την, ακολουθούμενη από το οπίρτο, στο τσιγάρο. Πηγαίνετε στη συνέχεια στο Conference Room όπου μπορείτε να κρυφτείτε οκύνοντας πίσω από το γραφείο. Από τα συρτάρια του γραφείου πάρτε το laser disk player και κοιτάξτε το περιοδικό. Στο Inventory συνδυάστε το laser disk με το laser disk player και τη μικρή



τηλεόραση και πηγαίνετε στο γραφείο του Tucker. Ανάψτε το panel και χρησιμοποιήστε επάνω του το A/V Equipment. Πρέπει στη συνέχεια πολύ γρήγορα να πάτε και να κρυφτείτε. Όταν φύγει το security probe μπειτε μέσα στο safe, πάρτε την κασσέτα και το αγαθματίδιο και κοιτάξτε το. Συνδυάστε το winter chip με το ρολόϊ και πάρτε τα κομμάτια χαρτί από το καλόαθι αχρήστων. Κοιτάξτε τα κομμάτια και ανακατασκευάστε το μήνυμα. Δεν είναι εύκολο αλήθια είμαι σίγουρος ότι θα τα καταφέρετε. Πηγαίνετε στο Conference Room και από αυτό που μοιάζει με πεζούλι στον τοίχο πάρτε το κλειδί. Κοιτάξτε τη μεγάλη οθόνη και χρησιμοποιήστε το κλειδί ώστε να ανοίξετε τη ντουλάνα στο κάτω μέρος. Ανάψτε το βίντεο, χρησιμοποιήστε τη βιντεοκασσέτα και στη συνέχεια ενεργοποιήστε το pad τηλεχειρισμού. Κατόπιν το μόνο που έχετε να κάνετε για να ολοκληρώσετε την τέταρτη και ομοιόγουμένως δυσκολότερη ημέρα του παιχνιδιού είναι να επιστρέψετε στο γραφείο σας. Day 5 - Beating the odds: A Chameleon to one Κατ' αρχήν φύγετε και πηγαίνετε στο Bastion of Sanctity. Κοιτάξτε τον Chameleon και την Alaynah και προχωρήστε δεξιά. Προσέξτε πολύ μόνο να μην μπειτε στο κεντρικό δωμάτιο γιατί την πατήσατε! Από τον τοίχο πάρτε την τανάθια και συνεχίστε μέχρι να βρείτε την εσοχή με την πέτρινη φάτσα και το βάζο. Πλησιάστε το πρόσωπο και πάρτε το μάτι. Συνεχίστε να ψάχνετε την περίμετρο και μόλις βρείτε το καλινό στο τοίχο πάρτε το. Μπειτε στο Inventory σας και συνδυάστε την τανάθια, το καλινό και το πετράδι ώστε να φτιάξετε μια σφεντόνα. Πηγαίνετε στην εσοχή με το βάζο και κάντε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ ένα save. Χρησιμοποιήστε τη σφεντόνα

στο βάζο και μόλις το σπάσετε φύγετε πολύ γρήγορα δεξιά. Μπειτε στο κεντρικό δωμάτιο και χρησιμοποιήστε το θανατηφόρο τσιγάρο που έχετε στη διάθεση σας στο τασάκι επάνω στο τραπέζι. Μόλις καταφέρετε να ξεφορτωθείτε επιτέλους τον ενοχλητικό και επικίνδυνο Chameleon. Μετακινείτε την ασπίδα δεξιά από το laser field και πατήστε το διακόπτη ώστε να απελευθερώσετε την Alaynah. Μετά τη συνομιλία σας μαζί της, δεν έχει σημασία τι θα της απαντήσετε, πηγαίνετε στο Broken Skull. Στη barwoman (καλά, στα τρία Superman δεν έπαιζε αυτή;) δώστε το εκατοδόηλο και απαντήστε με B και B. Πηγαίνετε στο Roadside Motel και ρωτήστε την Alaynah για το Token που σας ζήτησε η φώκια. Πηγαίνετε κατόπιν στο ενχυροδανειστήριο του Rook και ρωτήστε τον ιδιοκτήτη για το silver dollar. Στη συνέχεια επιστρέψτε στο Broken Skull και δίνετε στην αχώνευτη το ασπένιο δοηλόριο. Στο επικίνδυνο παιχνίδι που ακολουθεί πρέπει να επιλέξετε κατ' αρχήν την επάνω μπάθια, μετά την κεντρική, την κάτω και τέλος και πάλι την κάτω μπάθια ώστε να επιζήσετε. Στη barwoman (όχι την τρομερή ξανθιά του Cast Club, άσχετοι!) απαντάτε με A, B και A ώστε να τελειώσει και η πέμπτη ημέρα. Day 6 - Mooning the Cult Μόλις συνέληθε κοιτάξτε τα φύλλα στο πάτωμα, προχωρήστε δεξιά και μετά πάλι δεξιά ανάμεσα στις κορώνες και πάρτε την τσουγκράνα. Πάρτε την πέτρα από το τοιχάκι στην αριστερή μεριά του πέτρινου αγάλματος, ανοίξτε την πόρτα στο αριστερό μέρος του κήπου και πάρτε το lighter fluid, πάρτε το flint που βρίσκεται επάνω σε ένα τοιχάκι στη γωνία που κάνει με τον εξωτερικό τοίχο και μπαίτε στο Inventory ώστε να το χρησιμοποιήσετε με τη πέτρα. Επιστρέψτε στα φύλλα μπρο-



στά από την πόρτα και χρησιμοποιήστε επάνω τους την τσουγκράνα, το lighter fluid και τις σπίνες ώστε να ετοιμάσετε μια δυσάρεστη έκπληξη για τον φρουρό που βρίσκεται έξω από την πόρτα. Στη συνέχεια βγείτε έξω, στρίψτε δεξιά, μετά πάλι δεξιά και τέλος αριστερά και μπειτε στο Stasis Room. Μόλις μπειτε μέσα ανάψτε το μηχάνημα και κάντε τις εξής ενέργειες. Ανεβάστε τη θερμοκρασία μέχρι να ανάψει το φωτάκι, αυξήστε τη θερμοκρασία, πατήστε το κουμπί της αδρεναλίνης και κάντε ηλεκτροσόκ. Στη συνέχεια αυξήστε πάλι τη θερμοκρασία, δώστε Sodium Pentathol, ξαναδώστε αδρεναλίνη και ξαναυξήστε το οξυγόνο. Κατόπιν πηγαίνετε στο μέγιστο τη θερμοκρασία και το οξυγόνο, ξαναδώστε αδρεναλίνη και τέλος χορηγήστε Sodium Bicarbonate και ... νοί λα! Μόλις καταφέρατε να ξυπνήσετε την υπέροχη Eva. Κοιτάξτε το χαρτί που σας έδωσε και φύγετε από το δωμάτιο. Προχωρήστε ευθεία χωρίς να στρίψετε πουθενά και πάρτε τον σωλήνα που θα βρείτε έξω από τα Residential Decks. Κατόπιν προχωρήστε στο διάδρομο και στις διασταυρώσεις στρίψτε πρώτα αριστερά, μετά πάλι αριστερά και τέλος πηγαίνετε ευθεία και θα βρεθείτε στο Observation Deck. Εδώ πάρτε το ποτήρι από το τραπέζι και εξετάστε το. Μετακινήστε το φυτό, κοιτάξτε το floor



panel που υπάρχει από κάτω και χρησιμοποιήστε επάνω του το σωλήνα. Πάρτε ένα καλώδιο και κοιτάξτε το panel στον τοίχο. Ανοίξτε το με το κλειδί, μετακινήστε το software και πάρτε το mini computer. Συνδυάστε το καλώδιο με το winter chip και το mini computer και στη συνέχεια τοποθετήστε αυτό που φτιάξατε στο καινούριο panel που εμφανίστηκε ώστε να τελειώσετε αισίως και την έκτη ημέρα. Και πάμε στην ... Day 7 - On the Seventh Day Tex Rested Εδώ τα πράγματα

είναι πολύ ζόρικα. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να ... Απλά πρέπει να χαλαρώσετε και να απολαύσετε το πολύ όμορφο και αρκετά κωμικό φινάλε ενός πραγματικά υπέροχου adventure! Σας άρεσε; Αυτό έλπιε να είχατε και παρόνοιο! Όπως κάθε μήνα έτσι και τον Νοέμβριο το SpellShop έκανε ότι ήταν ανθρώπινως δυνατό ώστε να ικανοποιήσει τις "ορέξεις" και απαιτήσεις σας. Πάει και τούτο. Επιτέλους τελείωσα με τη ύλη που είχα να παραδώσω και γι αυτόν τον μήνα και μπορώ με την ψυχία μου πηδόν να επιδοθώ στην εξερεύνηση της άγνωστης πηλουργίας της ShadowDale, το τρομερό PagratiDale και τους "φρικτούς" κατοίκους του

... Παντεβού τον Δεκέμβριο με περισσότερο SpellShop.

Αλληλογραφία

Και αυτό το μήνα λοιπόν συνεχίζεται αυτή τη προσηνεία μας να σας βοηθήσουμε άμεσα μέσω της στήλης σε ότι αφορά τα adventures και τα Role Playing Games και ΜΟΝΟ όμως. Υπάρχει αρκετή σύγχυση σε ότι αφορά αυτή τη στήλη και θα ήθελα για μια ακόμη φορά να ξεκαθαρίσω ποιά ερωτήματα θα απαντώνται και ποιά όχι. Κατ' αρχήν τα ερωτήματα σας θα πρέπει να αφορούν συγκεκριμένους γρίφους και όχι αοριστολογίες ενώ παρατηρήθηκε και αυξημένη ζήτηση οθοκρηρωμένων ρύσεων. Για μια ακόμη φορά θα ήθελα να ξεκαθαρίσω ότι δεν αποστέλονται στο σπίτι οθόκρηρες ρύσεις και ότι θα δημοσιευτούν στο περιοδικό όποτε και αν ο υπογράφων το κρίνει απαραίτητο. Επίσης η στήλη δεν ασχολείται με Doomοειδή παιχνίδια και γενικά arcades ή οποιοδήποτε είδος παιχνιδιού πέραν των adventures και των R.P.G.s. Αυτά είχα να πώ, περνάμε ευθύς αμέσως στα γράμματα σας.

ΠΟΛΛΑ ΚΑΙ ΔΙΑΦΟΡΑ

Και ξεκινάμε ευθύς αμέσως με το γράμμα του μήνα το οποίο μας έστειλε ο φίλος τηςσατήλης Βασιλῶτος Κυριάκος από το Ηράκλειο της Κρήτης. Χαιρετίσματα στην όμορφη Κρήτη όπως ήνε και στα διάφορα βραδῶδη ιταλογενή shows ...

Αγαπητέ Π. "ShadowCaster" Δημόνουρε, θεωρώ τη στήλη SpellShop ως την καλύτερη του περιοδικού και για να μη σου τρώω το χρόνο ας πάμε στο ψητό:

α) Τι πρέπει να κάνω στο Star Trek: Judgement Rites, στην 3η αποστολή αφού έχω πάρει λεφτά, το ρολοί και το μενταγιόν. Υποψιάζομαι ότι πρέπει να πάρω ένα όπλο από το οπλοστάσιο της πόλης αλλῶ πως;

β) Στο Lure of the Temptress πως θα αποκτήσω το tinderbox από το αιδιουργείο για να το χρησιμοποιήσω στο apparatus; Το βρήνω μέσα στο αιδιουργείο αλλῶ όταν περνάει ο δείκτης του ποντικιού δεν το αναγνωρίζει. Τι να συμβαίνει;

γ) Στο Sam 'n' Max ακολουθώ τη ρύση που είχατε δημοσιεύσει στο τεύχος 44. Το πρόβλημα μου εστιάζεται στη σελίδα 52 όπου στο τέλος της ρῆς να πάω στο Mystery Vortex και να κάνω διάφορους συνδυασμούς με τους μαγνήτες πῶω από τον καθρέπτη. Μπορείς να μου αναφέρεις ὅλους τους πιθανούς συνδυασμούς;

δ) Αν έχεις τη ρύση του Murder In Space. Το ξέρω ότι είναι παλιό αλλῶ έχω μια επιθυμία να το τελειώσω.

Ακόμα και αν έχεις διάφορα βοηθήματα είναι ευπρόσδεκτα. Και τέλος,

ε) Θα επιθυμούσα στα επόμενα τεύχη να δημοσιευτεί η ρύση (100%) του Alone In the Dark II. Αν κάνεις τον κόπο και θέλεις να μου στείλεις τα παραπάνω εσωκλήω ένα γραμματόσημο και σου γράφω την πλήρη διεύθυνση μου.

Υ.Γ. Πάντα πρωτιές!

Φίλε Βασίλη,

Κατ' αρχήν θέλω να σε ευχαριστήσω για τα καλά σου λόγια αν και πιστεύω ότι αδικείς τις υπόλοιπες στήλες του περιοδικού οι οποίες πιστεύω ότι είναι εξίσου καλές και χρήσιμες. Και περνάμε στις απαντήσεις των ερωτημάτων σου.

α) Με το Star Trek: Judgement Rites δεν έχω ασχοληθεί καθόλου, ὄντας φανατικός ποθέμιος του οτιδήποτε έχει σχέση με το μισητό Star Trek, ενώ δεν έτυχε να πέσει στα χέρια μου η ρύση του. Ὄποτε σου ρῶω την αλήθεια (όχι σαν μερικούς ...) ότι δεν ξέρω την απάντηση σε αυτή σου την ερώτηση.

β) Τρεις εξηγήσεις υπάρχουν. Η έχεις χειρατικό αντίγραφο και παρουσιάζει bug, ή έχει πρόβλημα το ποντίκι σου ή δεν έχεις κάνει κάποια πράγματα και το πρόγραμμα δε σε αφήνει να προχωρήσεις. Αν πρόκειται για το τρίτο τότε δε μπορώ να σε βοηθήσω μη γνωρίζοντας τι έχεις κάνει και τι όχι. Εγώ πάντως δε συνάντησα κανένα απολύτως πρόβλημα στο συγκεκριμένο σημείο.

γ) Στο συγκεκριμένο σημείο του παιχνιδιού υπάρχουν τρεις μαγνήτες, δύο στην πρώτη οθόνη και ένας στη δεύτερη, και ο καθένας έχει ένα μοχλό. Ο κάθε συνδυασμός μοχλών ανοίγει και μια διαφορετική πόρτα έξω από τον καθρέπτη. Αν δηλαδή οι δύο πρώτοι μοχλοί είναι κάτω και ο τρίτος επάνω θα ανοίξει μια πόρτα, αν ο πρώτος και ο τρίτος μοχλός είναι επάνω και ο μεσαίος κάτω θα ανοίξει άλλη πόρτα. Από εκεί και πέρα είναι καθαρά θέμα χρόνου να βρεις την πόρτα με τον τυφλοπόντικα μια και αυτό καθορίζεται random (τυχαία δηλαδή) από το πρόγραμμα. Δε σου παραθέτω ὅλους τους πιθανούς συνδυασμούς γιατί αφ' ενός μεν είναι λίγοι και αφ' εταίρου δε ο χώρος είναι ασφυκτικά περιορισμένος.

δ) Που το ξέθαψες αυτό; Δεν υπάρχει τίποτα στον ορίζοντα!

ε) Μην ανησυχείς καθόλου, υπάρχει πρόβλεψη για το κοντινό μέλλον. Η αναμονή πάντα ανταμείβεται!

Δυστυχώς, όπως ξεκαθάρισα για πολλοστή φορά, δεν είναι δυνατόν να γίνει κάτι τέτοιο. Ελπίζω πάντως να βοήθησε η δημοσίευση του γράμματός σου.

Υ.Γ. First and last and always (ο πρώτος δίσκος των υπέροχων Sisters of Mercy)!

Προχωράμε λοιπόν, ακάθεκτοι, στις απαντήσεις των υπόλοιπων γραμμάτων σας.

Φίλε Σταύρο Βαπορίδη,

Σε ευχαριστώ πολύ για την παρατήρηση σου. Έχεις απόλυτο δίκιο. Η εποχή του Μεσαίωνα ξεκινάει από τον 13ο αιώνα και το Ecstatica στην πραγματικότητα εκτιμάσσεται στα Dark Ages της Ευρώπης, στην εποχή για την οποία υπάρχουν ελάχιστα γραπτά ντοκουμέντα. Σε συγχαίρω για την παρατηρητικότητα και τις γνώσεις σου.

Υ.Γ.1 Το στυλ και το είδος γραψίματος είναι καθαρά θέμα του εκάστοτε συντάκτη και μόνο.

Υ.Γ.2 Συνέχισε να διαβάζεις το SpellShop και ήλιαν συντόμως θα δείς και τη λύση του Ecstatica στις σερίδες του.

GABRIEL KNIGHT - SINS OF THE FATHERS

Αγαπητέ Νίκο Σαϊνίδη,

Ρωτάς τι κάνεις την τελευταία ημέρα στο Gabriel Knight Sins of the Fathers και αφού μπείς στο honfour. Ορίστε λοιπόν το κομμάτι της λύσης του παιχνιδιού που σε αφορά: Ψάξτε τα δωμάτια του εξωτερικού δακτύλιου του honfour. Από το δωμάτιο με τα computers πάρτε τον κατάλογο των μελών της αίρεσης. Από την αποθήκη πάρτε τις δύο μάσκες και δύο ρόμπες. Όταν φθάσετε στο δωμάτιο που προαυχεται ο Dr. John βγίστε αμέσως έξω. Πηγαίνετε στον κεντρικό κύκλο του honfour και ατείητε με τα τύμπανα το μήνυμα "Request Brother Eagle". Για να αποφύγετε την οδυνηρή συνάντηση με τον Dr. John φύγετε από τον πάνω δεξιά διάδρομο. Μόλις βρεθήτε στον εξωτερικό κύκλο πηγαίνετε στο δωμάτιο του Dr. John το οποίο είναι το πρώτο προς τα πάνω δωμάτιο απο εκεί που βρίακεατε. Πάρτε την μαγνητική κάρτα που κρέμεται στον τοίχο και φύγετε αμέσως. Κινηθήτε με φορά αντιστροφή από τους δείκτες του ρολογιού και ανοίξτε με την μαγνητική κάρτα τις κλειδωμένες πόρτες. Από το θησαυροφυλάκιο κλέψτε μερικές δεσμίδες δολλάρια. Μόλις ανοίξετε το δωμάτιο με την αναίσθητη Grace εμφανίζεται ο Mosely. Χρησιμοποιήστε το tallman στην Grace για να αυνέρθει. Δώστε στον Mosely την αμφίεση του αγριογούρουνου και φορέστε την αμφίεση του λύκου. Μετά το Interactive μόλις η Malla-Tetelo προσαθήσαν να θυσιάση την Grace εμποδίστε την με το tallman. Πετάξτε το tallman στον Mosely και μόλις σας πιάσει η Malla-Tetelo πάρτε αμέσως το άγαλμα από τον βωμό. Μετά το Interactive προσαθήσατε να βοηθήσατε την Malla και ... finito!

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Ο φανατικός, καταπώς μας γράφει ο ίδιος, αναγνώστης της στήλης Κώστας Δημόπουλος (αυωνυμία με-γάλη!) ρωτάει τι πρέπει να κάνει στον τελικό διάλογο του παιχνιδιού τι απαντήσεις πρέπει να δώσει στους γερμανούς.

Συνωνόματε Κώστα,

Μόλις ο Klaus και ο τρελός επιατήμονας εμφανιστούν στην οθόνη θα αρχίσουν να τσακώνονται για το ποιός θα δοκιμάσει τη μηχανή "θεοποίη-σης" πρώτος. Τελικά πρώτος θα ρισκάρει ο Klaus. Εσύ πρέπει να του υπενθυμίσεις το λάθος στις μετρικές μονάδες (τον πολλαπλασιασμό επί δέκα, tenfold όπως λέει) αλλά ότι και να γίνει η δόση είναι λάθος οπότε ο αγαπητός (!!!) Klaus θα μεταμορφωθεί σε ένα τραγόμορφο πλάσμα το οποίο θα νέσει στη λάβα. Κατόπιν ο τρελόγιατρος θα θελήσει να δοκιμάσεις εσύ τη μηχανή. Το μόνο που έχεις να κάνεις είναι να τον πείσεις ότι η μηχανή θα δουλέψει σωστά αυτή τη φορά ώστε να μην το ρισκάρει και να μπει ο ίδιος. Και πάλι η δόση είναι λάθος οπότε ... μόλις τελείωσες ένα από τα ομορφότερα adventures όλων των εποχών. Συγχαρητήρια!

ELVIRA MISTRESS OF THE DARK

Ο φίλος μας Θεωδωρής Ιωάννου ρωτάει πως σκοτώνεται η Emelda στο τέλος του Elvira Mistress of the Dark (μα καλά που πάτε και τα ξεθάβετε όλα αυτά τα adventures;).

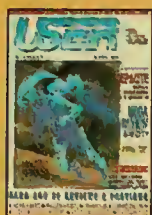
Φίλε Θεωδρή,

Κατ' αρχήν πρέπει να βεβαιωθείς, πριν κατέβεις στην τρύπα όπου βρίακεται η φοβερή Emelda, πρέπει να βεβαιωθείς ότι έχεις στην κατοχή σου το ceremonial dagger, το crusader's scroll και το scroll of spiritual mastery. Μόλις λοιπόν κατέβεις στο κρησφύγετο της μάγισσας αυτή αρχίζει, όπως πολύ ασατά επισημαίνεις, να σου αποροφά τη ζωτική ενέργεια. Γι' αυτό το λόγο πρέπει πολύ γρήγορα να τοποθετήσεις το crusader's sword επάνω στην πεντάληφα ώστε να την αποδυναμώσεις. Κατόπιν πρέπει επίσης γρήγορα να χρησιμοποιήσεις εναντίον της το scroll of spiritual mastery ώστε να την αποδυναμώσεις ακόμη περισσότερο και τέλος την αποτελειώνεις με το ceremonial dagger. Ετοιμάσου για ένα φινάλε το οποίο κυριολεκτικά θα σου "πετάξει τα μάτια" έξω!

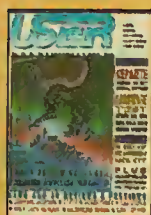
Αυτά και με την αλληλογραφία της αγαπημένης σας στήλης και για αυτό το μήνα. Εάν λοιπόν κολλήσατε οπουδήποτε μη διστάσετε να πάρετε χαρτί και μολύβι και να μας γράψετε για τους γρίφους που σας ταλαιπωρούν στη διεύθυνση: "Για το περιοδικό USER, Πλάτωνος 134-136 Τ.Κ. 10442" και μην ξεχνάτε την ένδειξη "Για το SpellShop".

Παλιά Τεύχη

Μετά από επιθυμία πολλών αναγνωστών μας, συγκεντρώσαμε όλα τα τεύχη του USER και σας παραθέτουμε τα σημαντικότερα θέματα τους. Μέσα από αυτόν τον οδηγό θα βρείτε τα αφιερώματα, τα τεστ, το Mega Review και το Spell Shop του κάθε τεύχους. Άλλωστε μην ξεχνάμε... ο παλιός είναι αλλιώς.



Τεύχος 1
Mega Review
Simcity,
Συγκριτικό
Combat Pilot και
Falcon.



Τεύχος 2
Mega Review
Drakkhen,
TEST Digi View,
Mega Drive



Τεύχος 3
Mega Review M1
Tank Platoon,
HARDWARE
TEST Sam Coupe



Τεύχος 4
Mega Review It
Came From The
Desert, TEST
ΕΚΤΥΠΩΤΩΝ Star
LC10 II, Citizen
Swift, ΑΦΙΕΡΩΜΑ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ
MODEM



Τεύχος 5
Mega Review Star
Trek V,
ΑΦΙΕΡΩΜΑ
Computers και
Sex



Τεύχος 6
Mega Review
Railroad Tycoon,
ΑΦΙΕΡΩΜΑ
Computers &
Τρόμος,
Spell Shop Hero's
Quest



Τεύχος 7
Mega Review
Shadow of the
Beast,
ΑΦΙΕΡΩΜΑ CD-
ROM Παιχνίδια,
Spell Shop Larry
III, Larry II, Kings
Quest IV, Space
Quest III



Τεύχος 8
Mega Review
Unreal,
TEST Amstrad
Plus,
Spell Shop Larry
III Μέρος Α'



Τεύχος 9
Mega Review
Awesome,
Εγχειρίδιο του
καλού παίκτη:
Red Storm Rising,
It came from the
desert Μέρος Α',
Spell Shop Larry
III Μέρος Β'



Τεύχος 10
Mega Review
Hero Quest II,
Εγχειρίδιο του
καλού παίκτη:
Xenomorph,
It came from the
desert Μέρος Β',
Spell Shop Police
Quest I



Τεύχος 11
Mega Review
Obitus,
Εγχειρίδιο του
καλού παίκτη:
The Kristal,
TV Sports
Football,
Spell Shop Larry I,
Uninvited



Τεύχος 12
Mega Review
Lemmings,
Εγχειρίδιο του
καλού παίκτη:
Kult, Falcon,
Spell Shop Mean
Streets,
ΘΕΜΑ Disney
Aimation Studio



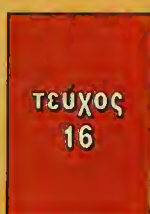
Τεύχος 13
Mega Review
Betrayal,
ΘΕΜΑ PC: ΟΙ ΙΟΙ
ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ,
Εγχειρίδιο του καλού
παίκτη: Space Ace,
Bomber,
Spell Shop Larry II
Μέρος Α'



Τεύχος 14
Mega Review Wing
Commander, Εγχειρί-
διο του καλού παίκτη:
Batman, Infestation
Spell Shop: Larry II
Μέρος Β', The Secret
of the Monkey Island
Μέρος Α', Colonel's
Bequest Μέρος Α'



Τεύχος 15
Mega Review
Space Quest IV,
Εγχειρίδιο του κα-
λού παίκτη: Kick Off
Player Manager,
Kalahaan,
Spell Shop
Colonel's Bequest
Μέρος Β'



ΠΡΟΣΟΧΗ
ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ
έχει
εξαντληθεί.



Τεύχος 17
Mega Review 3D
Construction Kit,
Παρουσίαση
CDTV, Εγχειρίδιο
του καλού παίκτη
Battle Command,
Speedball II,
Spell Shop Loom



ΠΡΟΣΟΧΗ
ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ
έχει
εξαντληθεί.



Τεύχος 19
Mega Review
Heart Of China,
TEST NES,
Εγχειρίδιο του
καλού παίκτη
Their Finest Hour,
Simearth, Spell
Shop The Secret
Of The Monkey
Island



Τεύχος 20
Hardware Test
Handy Scanner,
Mega Review
Larry V,
Εγχειρίδιο του
καλού παίκτη Bat,
Wing
Commander,
Spell Shop Space
Quest I



Τεύχος 21
Mega Review
Police Quest III,
Εγχειρίδιο του
καλού παίκτη
Shadow Of The
Beast II,
Spell Shop
Quest For Glory II
Μέρος Α'



Τεύχος 22
Mega Review Wing
Commander II,
Hardware Test
Amiga 500 plus,
Εγχειρίδιο του
καλού παίκτη
Powermonger,
Spell Shop Quest
For Glory II
Μέρος Β'



Τεύχος 23
Mega Review
Monkey Island 2,
Hardware Test
Mega STE,
Spell Shop
Indiana Jones
and the Last
Crusade
Μέρος Α'



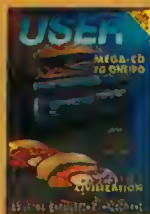
Τεύχος 24
Mega Review Robin
Hood,
Εγχειρίδιο του κα-
λού παίκτη Utopia,
Gods, Rick
Dangerous 2,
Spell Shop Indiana
Jones and the Last
Crusade Μέρος Β',
Larry 5 Μέρος Α'



Τεύχος 25
Mega Review UMS II,
Hardware Test
Amiga 600,
Εγχειρίδιο του κα-
λού παίκτη Vendetta
Μέρος Α', Colorado,
Leander,
Spell Shop Willy
Beamish



Τεύχος 26
Mega Review Shuttle,
Αφιέρωμα Η ιστορία
της IBM,
Εγχειρίδιο του κα-
λού παίκτη Kick Off
2, Ghouls 'N' Ghosts,
Vendetta Μέρος Β',
Spell Shop Larry 5
Μέρος Β'



Τεύχος 27
Mega Review
Civilization,
Προσούσια Mega-
CD, Εγχειρίδιο του
καλού παίκτη
Battlehawks 1942,
ELF, Spell Shop
Conquest of the
Long Bow



Τεύχος 28
Mega Review Eco
Quest, Θέμα Εγχε-
ρμιο PC, Hardware Test
Sound Blaster, AT-
Once, Εγχειρίδιο του
καλού παίκτη Flames
Of Freedom,
Drakkhen, Might and
Magic 3



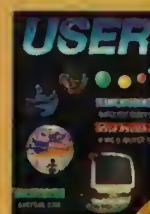
Τεύχος 29
Mega Review
Indiana Jones 4,
Hardware Test
Super NES, Hand
Scanner, Εγχειρί-
διο του καλού
παίκτη Another
World, Spell Shop
Eco Quest 1



Τεύχος 30
Mega Review The
Dagger Of Amon Ra
Hardware Test Touch
Screen, Εγχειρίδιο του
καλού παίκτη Formula
One Grand Prix, Spell
Shop Indiana Jones
and the Fate Of Atlantis
Μέρος Α'



Τεύχος 31
Mega Review Super
Mario World, Hardware
Test A570 CD-ROM
Drive, Εγχειρίδιο του
καλού παίκτη Street
Fighter II, Spell Shop
Indiana Jones and the
Fate Of Atlantis
Μέρος Β'



Τεύχος 32
Mega Review King's
Quest VI, Hardware Test
Amstrad 7386, Εγχειρί-
διο του καλού παίκτη
Super Mario World,
SimAnt, Flames of
Freedom, Last Ninja 3,
Spell Shop Space Quest
I, Space Quest IV



Τεύχος 33
Mega Review Rex
Nebular, Hardware Test
Amiga 1200,
Εγχειρίδιο του καλού
παίκτη Shadow Of The
Beast 3 Μέρος Α',
Xenophobe, Civilization,
Spell Shop King's Quest
6 Μέρος Α'



Τεύχος 34
Mega Review Street
Fighter II, Hardware Test
Amstrad Mega PC,
Εγχειρίδιο του καλού
παίκτη Roger Rabbit's
Hare Raising Havoc,
Shadow of the Beast 3
Μέρος Β', Spell Shop
King's Quest 6 Μέρος Β'



Τεύχος 35
Mega Review Dragon's
Lair III, Αφιέρωμα
Joystick, Bio & Sex,
Εγχειρίδιο του καλού
παίκτη Bart Simpson
vs Space Mutants Μέ-
ρος Α', Navy Seals,
Spell Shop Sherlock
Holmes Μέρος Α'



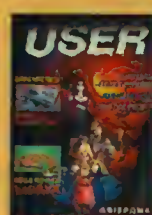
Τεύχος 36
Mega Review The Ancient
Art of War in the Skies
Αφιέρωμα Sierra On Line
Hardware Tet Philips PCD
215 Εγχειρίδιο του καλού
παίκτη Life and Death Μέ-
ρος Α' Spell Shop
Sherlock Holmes Μέρος
Β', Darkseed



Τεύχος 37
Mega Review
Space Quest V,
Hardware Test Vidi
Amiga 12,
Εγχειρίδιο του κα-
λού παίκτη Life and
Death Μέρος Β'
Spell Shop
Gateway



Τεύχος 38
Mega Review Eco
Quest II, Hardware
Test Galaxy
Multimedia Upgrade
Kit Εγχειρίδιο του κα-
λού παίκτη Goblins 2
Μέρος Α',
Spell Shop Legend of
Kyrandia



Τεύχος 39
Mega Review
Flashback,
Αφιέρωμα Εκπαί-
δευση στην πληρο-
φορική, Εγχειρίδιο
του καλού παίκτη
Goblins 2 Μέρος Β',
Spell Shop Shadow
of the Comet



Τεύχος 40
Mega Review Day of
the Tentacle,
Θέμα Το σχέδιο της
Gametek, Εγχειρίδιο
του καλού παίκτη
Goblins 2 Μέρος Γ',
Spell Shop Ultima
Underworld II. Εναρξη
κυκλοφορίας GAMER.



Τεύχος 41
Mega Review
Pirates Gold,
Αφιέρωμα Sony,
Εγχειρίδιο του κα-
λού παίκτη Chuck
Rock Μέρος Α',
Spell Shop Laura
Bow 2: The Dagger
of Amon Ra



Τεύχος 42
Mega Review
Privateer,
Αφιέρωμα
Manga,
Εγχειρίδιο του κα-
λού παίκτη Chuck
Rock Μέρος Β',
Spell Shop Day of
the Tentacle



Τεύχος 43
Mega Review
Mortal Kombat,
Εγχειρίδιο του
καλού παίκτη
Megalomania Μέ-
ρος Α',
Spell Shop Alone
In the dark
Μέρος Α'



Τεύχος 44
Mega Review
Simon the Sorcerer,
Εγχειρίδιο του κα-
λού παίκτη Seal
Team Μέρος Α',
Spell Shop Alone in
the dark Μέρος Β',
Sam N' Max,
Goblins 3



Τεύχος 45
Mega Review
Gabriel Knight,
Εγχειρίδιο του κα-
λού παίκτη Seal
Team Μέρος Β',
Megalomania Μέ-
ρος Β' Spell Shop
Ringworld, Simon
the Sorcerer



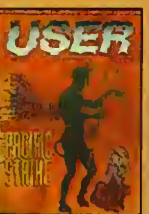
Τεύχος 46
Mega Review Doom,
Εγχειρίδιο του καλού
παίκτη Dizzy Prince of
the Yolk Folk, Spell
Shop Space Quest 5:
The Next Mutation,
Black Cauldron,
Companions of Xanth
Α' μέρος



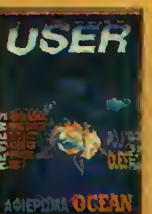
Τεύχος 47
Mega Review
UFO Enemy
Unknown,
Εγχειρίδιο του κα-
λού παίκτη
Nippon Sales inc,
Spell Shop
Gabriel Knight



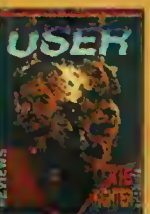
Τεύχος 48
Mega ReviewS Pagan
Ultima VIII, F-14 Fleet
Defender, Αφιέρωμα
Σατανισμός και
Software, Spell Shop
Rex Nebular and the
Cosmic Gender-
Bender, Personal
Nightmare



Τεύχος 49
Mega Review
Pacific Strike,
Spell Shop
Dracula
Unleashed, Vell of
Darkness,
Innocent Until
Caught Μέρος Α'



Τεύχος 50
Mega Review
Police Quest,
Αφιέρωμα
OCEAN,
Spell Shop
Kyrandia II,
Innocent Until
Caught Μέρος Β'



Τεύχος 51
Mega Review Tie
Fighter, Εγχειρίδιο
του καλού παίκτη
Tie Fighter Spell
Shop Legend of
Kyrandia I,
Beneath a Steel
Sky



Τεύχος 52
Mega Review
Outpost,
Spell Shop
Shadow of the
Comet,
Dragonsphere



Τεύχος 53
Mega Review Doom
II, Θέμα Virtual
Reality, Εγχειρίδιο
του καλού παίκτη
Sango Fighter,
Spell Shop Police
Quest Open
Season, Lost in
Time Μέρος Α'



Τεύχος 54
Mega Review
Under a Killing
Moon,
Spell Shop Day of
the Tentacle, Lost
in Time Μέρος Β'



Τεύχος 55
Mega Review Wing
Commander III,
Εγχειρίδιο του κα-
λού παίκτη Mortal
Kombat II Death
Moves Μέρος Α',
Spell Shop
Bloodnet Μέρος Α'



Τεύχος 56
Mega Review Hell
Εγχειρίδιο του καλού
παίκτη Mortal Kombat II
Death Moves Μέρος Β',
Spell Shop Noctropolis.
Διακοπή κυκλοφορίας
GAMER, δίσκους 3,5
με playable demo Lion
King.

TIPS & TRICKS

FULL THROTTLE

Έχετε προβλήματα με την κυρία στο Mine Road; Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να πάτε πίσω και να πάρετε λίγο ήλιο. Όταν επιστρέψετε επιλέξετε το σαν άηλο και ρίξετε το στα μάτια της. Το πανόχυρα όηλο της είναι



τώρα δικό σας και θα μπορέσετε με ευκολία να συνεχίσετε την πορεία σας.

FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS

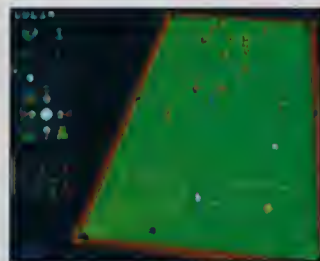
Έχετε προβλήματα λόγω έλλειψης χρημάτων; Μην ανυσηχείτε... Στο Bulletin Board την στιγμή που θα σας αναθέσουν αποστολή για παράδοση κάποιου



πακέτου ζητήστε περισσότερα χρήματα. Θα σας δώσουν 10% περισσότερα. Ζητήστε ξανά και ξανά... Αν κάποια στιγμή σας αρνηθούν τότε κάντε εσείς μία δωρεά για να αυξήσετε το κύρος και την επιρροή σας. Μην είστε πολύ γενναιόδωροι όμως.

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

Θέλετε να κάνετε ένα "απάιμο" που θα σας αποφέρει 147 πόντους; Πηγαίνετε στο trick-shot mode και πατήστε το Trickshot Editor. Πατήστε F7, F4, F1. Θα πρέπει λογικό να ακούσετε τις μπόλλες να "σπόμε". Τώρα πηγαίνετε στο demo mode και κάντε click στην ανάλογη επιλογή. Από εδώ και μετά το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να κόψετε αναπαικτικό και να παρακολουθήσετε τα τι θα συμβεί παρακάτω.



INDIANAPOLIS 500

Σας δίνουμε τις ρυθμίσεις που πρέπει να κάνετε για να πιόσετε τα 241.9 mph. Επειδή όμως η μηχανή δεν αντέχει, αυτή τη δυνατότητα την έχετε μόνο για δύο γύρους για αυτό καλό είναι να την χρησιμοποιήσετε μόνο σε περίπτωση που έχει σχέση με πρόκριση ή με κατάληψη κάποιας συγκριμένης θέσης στους δοκιμαστικούς γύρους. Αυτοκίνητο: Lola/Buick Τούρμπο: 9; Η λιγότερη ποσότητα βενζίνης που πρέπει να έχετε είναι τα 5 γαλιόνια Αεροτομές: Και οι δύο στις μικρότερες ρυθμίσεις Λάσχα: Όλα μαλακά, Κλησιόμος: +0.40 inch Πίσση: Το μπροστά δεξιά λάσχα 25, το πίσω 26. Το πίσω αριστερό 27, το μπροστά 28. Γωνία κλίσης: -0.50 +1.75 + 0.75 Ταχύτητες: 1) 8.61 2) 5.52 3) 3.77 4) 3.7



WING COMMANDER

Ξεκινήστε το παιχνίδι ηλεκτρολογώντας IXC Origin -kl αντί απλώς για IWC). Να βεβαιωθείτε ότι γράψατε το 0 με κεφαλαίο και το κ με μικρό. Με αυτή την παράμετρο θα σας δωθεί οοκλήρωτική προσασία από την ασίδα αηιά και η δυνατότητα να καταστρέψετε το αντίπαλο οκός που εκείνη την στιγμή στοχεύετε πατώντας απλώς το (Alt) και το IDell. Προσέξτε πολύ όμως γιατί αυτά τρικ λειτουργεί ακόμη και στην περίπτωση που την δεδο-



μένη στιγμή στοχεύετε σε κάποιον συμπορευμιστή ή σε κάποιο οπό το σκάφη σας και δεν νομίζουμε ότι θα τους ορέσει και πολύ να καταστραφούν από δικά σας πυρά...

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

ΦΛΟΓΟΜΠΑΛΛΑ: Κάτω, Κάτω, Μπροστά, Μπροστά, Γροθιά ΦΛΟΓΟΜΠΑΛΛΑ ΠΟΥ ΖΑΛΙΖΕΙ: Μακριά, Κάτω, Μακριά, Κάτω, Κάτω, Μπροστά, Μπροστά, Γροθιά DRAGON PUNCH: Μπροστά, Κάτω, Κάτω, Μπροστά, Γροθιά HURRICANE KICK: Κάτω, Κάτω, Μοκριά, Μοκριά, Γροθιά ΕΝΑΕΡΙΑ ΦΛΟΓΟΜΠΑΛΛΑ: Κάτω, Κάτω, Μπροστά, Γροθιά ενώ πηδάτε ΤΗΛΕΜΕΤΑΦΟΡΑ ΠΟΛΥ ΜΑΚΡΙΑ: Μπροστά, Κάτω, Κάτω, Μπροστά, Ψηλή Γροθιά (κρατείστε) ΤΗΛΕΜΕΤΑΦΟΡΑ ΜΑΚΡΙΑ ΠΙΣΩ: Μακριά, Κάτω, Κάτω Μακριά, Ψηλή Γροθιά (κρατείστε) ΤΗΛΕΜΕΤΑΦΟΡΑ ΚΟΝΤΑ ΜΠΡΟΣΤΑ: Μπροστά, Κάτω, Κάτω, Μπροστά, Ψηλή Κλωτσιά (κρατείστε) ΤΗΛΕΜΕΤΑΦΟΡΑ ΚΟΝΤΑ ΠΙΣΩ: Μακριά, Κάτω, Κάτω Μοκριά, Ψηλή Κλωτσιά (κρατείστε)

TIPS AMIGA

ALFRED CHICKENS

Στην οθόνη των τίτλων και ηχητρολογήστε HELPMARK και θα σας εμφανιστεί μία οθόνη επιλογής επιπέδων. Πατήστε (1-9) ή (A-B) για να επιλέξετε το που θα παίξετε.

JURASSIC PARK

Κωδικοί επιπέδων...

- 2) E54C67AA
- 3) B5A483S2
- 4) DSF4AB62
- 5) 95B48B42
- 6) 8SA483A4
- 7) 8SB48B42
- 8) F54C6FAA
- 9) CS7C77B2
- 10) DS6C7FBA
- 11) A5149FSA

KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE

Για οπεριόριστες ζωές αλήα και γιο επιλογή επιπέδου ηχητρολογήστε ως κωδικά την λέξη ZACHARY.

Σας δίνουμε επίσης και μερικούς κωδικούς...

- 1) NELSON
- 2) PATTIE
- 3) MRLOW
- 4) MAGGIE

PREMIER MANAGER 3

Εάν χρειάζεστε περισσότερα χρήματα πάρτε τα εξής τηλέφωνα... 343343 και θα μπουν στον λογαριασμό σας δύο περίπου εκαταμύρια.

ALIEN BREED '92

Κωδικοί επιπέδων...

- XXDFA
RTHAA
IAEEA
UYTTA
PPEAB

CIVILISATION

Κρατήστε το Shift και ηχητρολογήστε 123456789 για να σας εμφανιστεί ένας οθακληρωμένος παγκόσμιος χάρτης ο οποίος θα σας επιτρέψει να δείτε τις αντίπαλες πάλεις.

EPIC

Κωδικοί επιπέδων...

- 2) CERPHEUS
- 3) APUS
- 4) MUSCA
- 5) PYXIS
- 6) CETUS
- 7) FORNAX
- 8) CAELUM
- 9) CORVUS
- TIPS AMIGA

BOBS BAD DAY

Κωδικοί επιλογής επιπέδου...

- 10) XCCKCKZPE
- 20) VDPEFWNG
- 30) SEAGGUPH
- 40) QEAIIVNJ
- 50) NDPKKWPL
- 70) IDPONWPO
- 80) GFFQPUNQ
- 90) DEASQPVR
- 95) CFFTRUOS
- 100) BEAUSVNT

CHAOS ENGINE

Κωδικοί επιπέδων με απεριόριστο ποσό χρημάτων.

ΔΕΥΤΕΡΟΣ ΚΟΣΜΟΣ: GVVCH5DM57#N

ΤΡΙΤΟΣ ΚΟΣΜΟΣ: V3S076X6S7WH

ΤΕΤΑΡΤΟΣ ΚΟΣΜΟΣ: 6UCDXU2S57V2

FLASHBACK

Κωδικοί επιπέδων

Easy: BACK, LOUP, CINE, GOOD, SPIZ, BIOS, HALL

Normal: PLAY, TOIT, ZAPP, LYNX, SCSI, GARY, PONT

Hard: CLOP, CARA, CALE, FONT, HASH, FIBO, TIPS

ALIEN BREED 2

Κωδικοί επιπέδων...

- 2) 353828
- 3) 108383
- 4) 370101
- 5) 982822
- 6) 847464
- 7) 737373
- 8) 928112
- 9) 267364
- 10) 193831
- 11) 090921
- 12) 309383
- 13) 101221
- 14) 103992
- 15) 998112
- 16) 125332
- 17) 091233

KRUSTY'S FUN HOUSE

Κωδικοί επιπέδων...

- 2) WHOAMAMA
- 3) FLANDERS
- 4) BROCKMAN
- 5) SIDEHOW

BUBBA 'N' STIX

Κωδικοί επιπέδων...

- 2) T1QKPF?CMG
- 3) PXMYGFFW7D
- 4) 913XPD1LZ5
- 5) 121FX?5RJ

Παρατήρηση 1n: Κάλλιο 10 και στο χέρι παρά 5 και στο χέρι.

Παρατήρηση 2n: Παρατηρώ σημαίνει έτοιμάζομαι ή προσέχω.

Παρατήρηση 3n: Παρατηρώ ότι σωστά παρατηρήσατε ότι μετά τις παρατηρήσεις μου στο προηγούμενο τεύχος παρατηρείται μια αύξηση στο μέγεθος του (χορεύοντας) τόσο που να μπορεί ακόμα και ο απλός παρατηρητής να το παρατηρήσει.

Παρατήρηση 4n: Παρατηρήστε ή προσέξτε ότι δεν θα γράψω $400 \times 2 = 800$ λέξεις που χρειάζονται.

Παρατήρηση 5n: Παρακαλώ το αιτελιέ του περιοδικού να παρατηρήσει τις φωτογραφίες του (χορεύοντας) καλά, έχει να μάθει πολλά απ'αυτές.

Παρατήρηση 6n: Αν παρατηρήσετε σωστά το κράνος μου θα δείτε και το σκάφος μου.

Παρατήρηση 7n: Ο σωστός παρατηρητής θα παρατηρήσει το τραύμα στο δάχτυλό μου που έγινε στην προσπάθειά μου να φορέσω αυτό το αναθεματισμένο κράνος!!!

Παρατήρηση 8n: Οχι δεν πουλάω ούτε το κράνος ούτε το σκάφος.

Παρατήρηση 9n: Παρατηρώ ότι πιάστηκε το χέρι μου να γράφω.

ΑΥΤΑ !!!

Όπως σωστά καταλάβατε τ'ανωτέρω ήταν πρίνγραφα τα υστερόγραφα ΥΣΤΕΡΑ, ΠΩΣ; Γιατί παρατηρώ, Παρατηρώ γιατί υπάρχει μεγάλη διαφορά από το βλέπω, παρατηρώ με το μυαλό, ενώ βλέπω με τα μάτια και σεις αν παρατηρήσετε γύρω σας θα δείτε κι άλλα πράγματα. Παράδειγμα έχετε παρατηρήσει ποτέ ότι ένα παιδάκι που είναι οκτώ χρονών και είναι Ολυμπιακός δεν έχει δει ποτέ την ομάδα του πρωταθλήτρια; ΩΧΙ Άντε τώρα να βγάλλεις άκρη με τους Ολυμπιακούς. Τι έλεγα; Α, ναι. Πρέπει κάποια στιγμή να σας πω πως ένας φτωχός και μόνος καουμπόυ, συγγνώμη συντάκτης, βγάζει το ψωμί του. Πρώτον ο καλός συντάκτης για να προκόψει σήμερα πρέπει να ξέρει να ρέει "Ρευκά Ψέμματα" από μισές αηθήθειες. Δηλαδή "το έχω το κείμενο αλλιά κατά ένα περίεργο τρόπο δεν το βρίσκω θα το φέρω από ΔΕΥΤΕΡΑ". Τώρα Καθαρή Δευτέρα θά'ναι, Δευτέρα του Πάσχα θά'ναι, Δευτέρα Παρουσία. Δεύτερον να χρησιμοποιεί καθημερινά γεγονότα όπως, μου τρύπησε το ράστιχο από την μηχανή ή δεν μπορούσα να βγάλω το κράνος με αποτέλεσμα να τραυματιστώ και να τρέχω στο 167. (Είναι αμέσως μεγαλύτερο από το 166). Όταν όμως καταλάβουν ότι όχι μόνο δεν έχεις μηχανή αλλιά είπες και... ΤΟΤΕ!!! Τέρμα μάγκες γιατί μου πιάστηκε το χέρι αλλιά δεν θέλω να ξέρει ο κ.κ. Αρχισυντάκτης όλες τις δικαιολογίες που θα χρησιμοποιήσω στο μέλλον. Για την ώρα τέλος σας φιλώ στα μούτρα Ιάννης (και όχι YANNIS).

ΥΓ.1 Σας είπα ότι δεν θα γράψω υστερόγραφα.

ΥΓ 1,2 Σας είπα ένα "Ρευκό Ψέμμα."

ΥΓ 1,372 Αυτά και άλλα κόλλα.

ΥΓ 1,813 Τα πρίνγραφα είναι μάλλον καλύτερα από τα μεσόγραφα και υστερόγραφα.

ΥΓ Τελευταίο ΜΠΟΥΦ !!

ΠΑΡΑΤΗΡΕΙ

Ο ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΪΔΙΝΗΣ



Γιατί ρε παιδιά έχω τίποτα παρά-
ξενο πάνω μου. Απεναντίας πι-
στεύω ότι κάνω μία φυσιολογική
ζωή χωρίς εκκεντρικότητες!!

ΕΥΝΕΤΑΙ Ο DALTON



Παιδιά είδατε το τελευταίο σποτάκι της LEVI'S για τα "501" jean; Καλά δεν είναι φανταστικό; Εξάλλου η LEVI'S πιστά στην παράδοση για ποιότητα και πρωτοτυπία έβαλε πιστεύουμε πάλι το ρεαλιτά στους ανταγωνιστές της. Ο ΕΡ ΣΚΑΓΓΙΛΛΟ, ο ήρωας της ταινίας, ριψοκίνδυνος με καλογυμνασμένο σώμα και μαλλί που στάζει περιγλαντίνη σώζει την όμορφη κοπέλα από τον φωτιά. Δεν θα ξεκάσω δυο φάσεις. Η ποσότητα το σύρμα που γίνεται GRILL για τα περιγλαντίνια το δεύτερο τον γέρου που λύθηκαν τα γόνατα από το φόβο.
"501" THE ORIGINAL JEAN.



Levi's

TacoTime®

MEXICAN
FAST FOOD
RESTAURANT



Γρήγορο σαν τον άνεμο, προκλητικά όμορφο και δυνατό. Κινητήρας 150 CC που τον νοιώθεις στο παραμικρό άνοιγμα του γκαζιού. Σωστά μελετημένος αναρτήσεις υπάκουα φρένα που σου δίνουν μια αίσθηση υπεροχής και ασφάλειας. Όπως και να το δείτε, το SKIPPER της PIAGGIO, είναι ένα δέιροχο αριστούργημα που σας προκαλεί για δράση και απόδραση.

PIAGGIO THE MOVERS
Η ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΑΥΤΗ ΣΤΗΝ ΚΙΝΗΣΗ

Ένας φαλαττικός, αγανώστης της Στάλης
είδε το φίλο δίπλα και έπεσε από τα σύν-
νεφα, εδώ μάλλον τον κατάπιε η γη.

B**RAVO USER III**

Αυτές οι λέξεις αντιπροσωπεύουν την πραγματικά εκρηκτική αλληλεγγύη που συνέβη στο προηγούμενο USER. Είμαι χρόνια αναγνώστης αυτού του περιοδικού αλλά ποτέ δεν περίμενα μια τέτοια αλληλεγγύη. Όταν άνοιξα το τεύχος Σεπτεμβρίου δεν πίστευα ο' αυτό που έβλεπα. Αλλά ας αφήσουμε τώρα τα κολληκευτικά λόγια κι ας περάσουμε στις ερωτήσεις μου:

1. Τι με συμφέρει περισσότερο ν' αναβαθμίσω τον επεξεργαστή μου (486 DX2/66) με Pentium overdrive,

1) Από άποψη τιμής οε συμφέρει ένας 486/100 αφού οι Pentium είναι υπερβολικά ακριβοί ακόμα.

2) Όχι.

3) Ναι, τρέχουν όλα τα προγράμματα που είναι φτιαγμένα για να τρέχουν κάτω από Windows. Όσο για Dos, όσο περνάει ο καιρός θα λιγοστεύουν και τα παιχνίδια που θα βγαίνουν γι' αυτό.

4) Ναι.

ΥΓ. Τα θεωρείς πραγματικά σημαντικά τα Windows;

Μπορείς να μου την γνωρίσεις;

Αγαπητό USER

Συχαρητήρια για την πηλούοια, έγκυ-

Αλληλεγγύη

να βάλω έναν δυνατότερο επεξεργαστή (486 DX4/100) ή ν' αλλάξω μητρική και επεξεργαστή και να βάλω pentium στα 90 MH με μητρική Ζάρρα;

2. Όπως και πολλοί άλλοι κάτοχοι Η/Υ έτοι κι εγώ δεν διαθέτω τις διοκέτες των Windows 3,1 που είναι εγκαταστημένα στον υπολογιστή μου. Τα WINDOWS '95 Upgrade ζητάνε αυτές τις διοκέτες;

3. Τα WINDOWS '95 τρέχουν προγράμματα DOS και WINDOWS 3,1 χωρίς να είναι εγκαταστημένα στο DOS και τα WINDOWS και τα 3.1 στον υπολογιστή μου;

4. Τα WINDOWS '95 αναγνωρίζουν το CD-ROM TOSHIBA A5302 και την κάρτα γραφικών TRIDENT 9400;

ΥΓ1. Εγινε τόσος ντόρος για τα WINDOWS '95 αλλά ο' ένα τόσο έγκυρο περιοδικό σαν το δικό σας, ούτε λόγος.

ΥΓ2. Πιστεύω ότι είναι ο καλύτερος καιρός να δημοσιευτεί ένα ερωτηματολόγιο.

ΥΓ3. Συνεχίστε την καλή δουλειά.

Με εκτίμηση

Γιάννης Ασηνιζάκης

Το γράμμα το έγραψε η αδελφή μου.

Φίλε Γιάννη,

ρη και υπερηλήρη ύλη σου. Είμαι ένας από τους πιο παλιούς αναγνώστες σου (τεύχος 4) και βρίσκω έπειτα από τόσο καιρό το θάρρος να εκφράσω την χαρά μου καθώς επίσης και την ήληη μου για τα τεύχη που έχεις (και το τονίζω!!!) κοπιάσει τόσο πολύ. Αναλυτικότερα: είμαι ένας από τους ευτυχείς κατόχους μιας A1200 εδώ και 5 μήνες και τι να σου πω, έχω καταενθουσιαστεί τόσο για τα παιχνίδια της όσο και για τα προγράμματά της. Στον πρώτο τομέα οίγουρα υπερέχει γιατί όπως γνωρίζουμε όλοι μας είναι ένα πολύ δυνατό μηχανήμα, το οποίο δεν αξιοποιεί οωστά δηλαδή μειώνεις όλο και περισσότερο τα PREVIEWS τόσο για το (AGA) μηχανήμα όσο και για τα υπόλοιπα. Που οφείλεται αυτό; Πάντως όχι στο SOFTWARE διότι κάθε εβδομάδα κυκλοφορούν όλο και περισσότερα νέα παιχνίδια, και μάλιστα επιηγεμένα π.χ. SSF2 TURBO AGA, το οποίο ενώ περίμενα πώς και πώς να το δω και να αγαθιάσει η ψυχή μου, βρήνω το ZYCONIX και KIRD'S QUEST και τίποτα άλλο, επίσης στην στήλη αλληλεγγύης βρήνω να εκφράζονται περισσότερο οι PC USERS παρά οι AMIGA. Μήπως φταίει το γεγονός ότι δεν λαμβάνεις αρκετά AMIGA γράμματα για να δημοσιεύσεις. Το ε-

ρώτημα που μου γεννιέται είναι το εξής: Το περιοδικό αναφέρεται για PCS, για AMIGA ή και στα δύο. Ξέρω ότι στρέφεσαι στο 1ο, αλλά δεν νομίζω να σου κόνει κόπο να βάζεις ένα καλό παιχνίδι για A1200, έτσι για να χαϊρόμαστε και εμείς λιγότερο. Όλα τα σχόλια που κάνω τα γράφω με στενοχώρια διότι ήσους και θα είσαι για εμένα το καλύτερο περιοδικό πληροφορικής στην Ελλάδα. Ασχέτα εόν περιορίζεσαι στα PCS. Εγώ πάντοτε θα σε έχω σαν πρότυπο και θα σε αγοράζω ασταμάτητα γιατί όπως ανέφερα είσαι το πιο cool και No 1. Συνεχίζω ευχάριστα λέγοντάς σου ότι η αναδρομή που έκανες για την COMMODORE μου ανέβασε το πηκ, διότι είχα τρελαθεί να κοιτώ REVIEWS μόνο για PCS. Ελπίζω στα επόμενά σου τεύχη να προσθέσεις κάτι παραπάνω για εμάς του AMIGA USERS, και κατόπιν προτίμηση στους AGA, γιατί νομίζω ότι έχουμε παραμεριστεί αρκετά. Με συγχωρείς πολύ για την έκταση του γράμματός μου αλλά τι να κάνουμε ένα είναι και θα είναι το «USER».

ΜΕ ΕΚΤΙΜΗΣΗ ΚΑΙ ΣΥΜΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΣΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΛΕΩΝΙΔΑΣ ΚΕΡΑΜΠΟΣ

ΥΓ1: Δεν ελπίζω να δημοσιευτεί αλλά, τουλάχιστον το γράμμα να διαβαστεί πριν καταλήξει στο καλάθι των αχρήστων.

ΥΓ2: Συνέχισε την πάρα πολύ καλή δουλειά σου, όπως στο τεύχος Σεπτεμβρίου.

ΥΓ3: Θα κυκλοφορήσει το MK3 για A1200; Εάν ναι τότε, και πόσο καλό θα είναι;

ΥΓ4: ΚΑΙ ΠΑΛΙ ΣΥΓΓΡΑΜΜΗ ΓΙΑ ΤΟ ΜΕΓΕΘΟΣ.

Λεωνίδα,

Το θέμα της Amiga και του PC είναι ασφές πλέον πως τείνει προς το δεύτερο λόγω της έκτασης των πωλήσεων. Πάντως κάνουμε ό,τι περνάει από το χέρι μας για την ποιοποιημένη μας Amiga, είτε είναι η θρυλική 500, είτε η δυνατή 1200. Το πρόβλημα με τα reviews που ανέφερες προηγουμένως είναι κυρίως πρακτικό γιατί τα original παιχνίδια για το μηχάνημα αυτό που κυκλοφορούν στην Ελλάδα εί-

ναι κυριολεκτικά ΜΗΔΕΝ. Αν εσύ προσωπικά γνωρίζεις πού μπορούμε να βρούμε γρήγορα και έγκυρα original παιχνίδια μην διστάσεις να μας ενημερώσεις. Από το προηγούμενο τεύχος πάντως δεν πρέπει να έχεις παράπονο σε previews ή reviews και καθώς τα Χριστούγεννα πλησιάζουν και η ESCOM έδωσε ζωή στην Amiga πιστεύουμε ότι θα ζωντανέψει και ο χώρος των παιχνιδιών που τον παρακολουθούμε στενά. Πώς σου φάνηκαν τα reviews για Super Street Fighter 2 και Fear για το μηχανήμα σου; Όπως και νά'χει Amiga rules, και ελπίζουμε σύντομα σε MK3 στην A1200 και γιατί όχι, αφού το MK 2 ήταν τόσο καλό, και σε A500.

Αγαπητό USER,

σε προτιμώ και είμαι αναγνώστης σου εδώ και δύο χρόνια. Αλλά ας περάσουμε στις ερωτήσεις μου.

1) Τα Χριστούγεννα θα ήθελα να πάρω μια κεντρική μονάδα με τα εξής χαρακτηριστικά: 486DX/100, 540 MB σκληρό δίσκο, 8MB RAM, CD-ROM 4 x speed, 2 Drive (και τα δύο είδη) και Sound Blaster 32. Αμα αυτόν τον τύπο τον βρω Χριστούγεννα σε προσφορά και δώσω στο κατάστημα, για να μου κόψει την τιμή, τον υπολογιστή μου πόσο ήες να δώσω; (Ο υπολογιστής μου έχει: 386DX/40, 4MB RAM, Sound Galaxy, CD-ROM 4X-Speed, + Drive 3,5 και 420 MB HARD DISK).

2) Τον πιο φθηνό εκτυπωτή, σε τι τιμή ήες να τον βρω;

3) Το NBA LIVE '95 θα βγει σε δισκέτες εκτός από CD;

ΥΓ1: Ευχαριστώ πολύ.

ΥΓ2: Παοκάρα ολέ.

ΥΓ3: Δεν σας κούρασα έτσι;;

Με εκτίμηση

Δημόπουλος Θεωρήσι

ΠΑΟΚΑΡΑ Θεωρήσι,

1) Θα γλυτώσεις οπωσδήποτε 100.000 αλλά η ανταλλαγή δεν σε συμφέρει. Πες στο κατάστημα της αρεσκείας σου να σου κάνει ένα upgrade του μηχανήματος στα χαρακτηριστικά που θέλεις. Θα σου έρθει πολύ φτηνότερο από το να το αλλάξεις.

2) 40.000 δραχμές είναι καλό.

3) Όχι.

Αγαπητό USER,

Είμαι ένας από τους πιο νέους αναγνώστες σου, γιατί τελευταία όρχισα να ασχοληθώ με τα computers. Από τα σχετικά ήγα τεύχη που έχω διαβάσει είμαι ενθουσιασμένος με την ύλη σου. Εχω ένα από τα πρώτα PC που βγήκανε το οποίο το είχε ο πατέρας μου στη δουλειά του. Τώρα σκέφτομαι να αγοράσω ένα καινούργιο.

1) Ένας 486DX2/80 με έγχρωμη SVGA οθόνη πόσο θα μου κοστίσει;

2) Θα με σύμφερε η αγορά ενός multimedia kit;

3) Είναι «must» το κομπιούτερ σήμερα;

Φιλικά

Παναγιώτης Μπίζος

Υ.Γ. Ελπίζω να μη σας κούρασα.

Πανάγο,

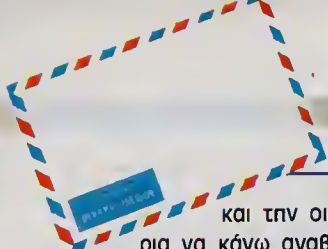
1) Περίπου 200.000, αλλά σκέψου ότι για να το κάνεις ΜΗΧΑΝΗΜΑ χρειάζεσαι και CD, και Κάρτα ήχου που ανεβάζουν την τιμή άρτιες 70.000

2) Φυσικά για να πάρεις όλα τα απαραίτητα extra πακέτο, αλλά η τιμή παραμένει στα πλαίσια της προηγούμενης απάντησης.

3) Οι περισσότεροι από εμάς έχουμε υπολογιστή (πρόσθεσε, υπολογιστή, όχι κονσόλα) εδώ και 10 χρόνια και δεν μπορούμε να ζήσουμε ούτε μέρα μακριά του, (βρίσκει ευκαιρία και φιλάει εναλλάξ την Amiga, το PC, τον Amstrad και τον Atari του). -

Αγαπητό USER,

Είμαι ένας αρκετό παλιός (από το τεύχος 40) και φανατικός αναγνώστης σου. Δεν χρειάζεται βέβαια να πω ότι είσαι το καλύτερο και πιο έγκυρο περιοδικό του είδους σου. Ας αφήσουμε όμως τα πολλή λόγια και ας μπούμε κατευθείαν στο «ψητό». Σου είχα ξαναγράψει και στο τεύχος 51, όπου διαβάζοντας τα review των Pacific Strike και Pagan είχα κυριολεκτικά ξαφνιαστεί αλλά και είχα αγανακτήσει από τις υπερβολικές τους απαιτήσεις. Μιας και τότε δεν είχα πολλή ρεφτά διχαζόμουν ανάμεσα στην αγορά ενός CD-ROM και μιας αναβάθμισης, όπου εσείς μου προτείνατε την αγορά των CD-ROM γιατί όπως είχατε πει «στη βρόση κολλήει το αίδερο». Πριν από 3 μήνες λοιπόν είχα την μεγάλη τύχη



και την οικονομική ευχέρια να κάνω αναβάθμιση σε 486 DX2/80, να βάλω 8 MB RAM, να αγοράσω μια Soundblaster 16 και να πάρω ένα 4-πλήρες ταχύτητας CD-ROM. Για δύο μόνο μήνες πίστευα ότι είχα τον τέλειο υπολογιστή και ούτε που με πείραζε όταν οι φίλοι μου που είχαν 386 με έλεγαν «καπιτάλια». Όμως τι καπιτάλιας μου ήες όταν το Wing Commander 3 θέλει recommended Pentium με 16 και πάνω MB RAM, όταν το Under a Killing Moon θέλει recommended 16 MB RAM και γενικώς όλα τα παιχνίδια κυρίως για CD-ROM έχουν τέτοιες εξωφρενικές απαιτήσεις; Και αυτός είναι ο λόγος που σας γράφω αυτό το γράμμα, για να πάρω μια υπεύθυνη απάντηση γι' αυτό το θέμα. Φυσικά όλοι μας ξέρουμε πως αν αγοράσεις έναν υπολογιστή από εκεί και πέρα χάνεις συνεχώς ρεφτά μιας και η τεχνολογία προοδεύει με τρελούς ρυθμούς, όμως αυτά είναι εξωφρενικά!!! Δεν πρόλαβαν να βγάλουν παιχνίδια που να θέλουν recommended 486 και τώρα βγαίνουν παιχνίδια που θέλουν 486 και πάνω ενώ τα πλείστα καινούργια για CD-ROM θέλουν recommended Pentium. Δηλαδή τι συμβαίνει; Έχουν οργανωθεί όλες οι μεγάλες εταιρίες και φτιάχνουν προϊόντα τέτοια ώστε να αναγκάζομαστε να αναβαθμίζουμε συνεχώς τα μηχανήματά μας; Μην μου πείτε τώρα ότι οι 386 και οι χαμηλοί 486 μπορούν ακόμα να τρέξουν τα περισσότερα παιχνίδια και μάλιστα με 4MB ram, γιατί άρα να το τρέξει το παιχνίδι και άρα να το ευχαριστηθείς πραγματικά. Αυτή τη στιγμή δεν μιλάω για μένα μιας και ο υπολογιστής μου παίζει άκρως ικανοποιητικά αυτά τα πολύ απαιτητικά παιχνίδια, όμως σε λίγο καιρό δεν θα γίνει και ο υπολογιστής μου ένα μέτριο μηχανήμα που θα «τρέχει» απλώς τα περισσότερα παιχνίδια; Το ότι η τεχνολογία προοδεύει δεν είναι απάντηση σε αυτά τα ερωτήματα γιατί δεν προλαβαίνουν να βγουν καινούργια μηχανήματα και αμέσως φτιάχνουν παιχνίδια για αυτά. Ο 486DX2/66, ο 486DX2/80, ο 486DX4/100, οι Pentium και τώρα ο P6 γιατί κατασκευάστηκαν; Για να παίζουμε εμείς τα παιδιά το Wing Commander 3 ή για επαγγελματίες

που χρειάζονται πολύ υπολογιστική ισχύ; Δεν γίνεται οι γονείς μας κάθε χρόνο να μας δίνουν 300.000 - 500.000 δρχ. για να μπορούμε να παίζουμε παιχνίδια. Καλύτερα τότε να αγοράσουμε ένα Game Boy, ή ένα επιτραπέζιο. Δηλαδή, μάλλιν βγουν στην αγορά οι P6 και τα CD-ROM 6-πλήρες ταχύτητας, πρέπει να βγουν παιχνίδια και γι' αυτά τα μηχανήματα; Δεν ήλω, αν δεν βγαίνουν παιχνίδια με αρκετά υψηλές απαιτήσεις δεν θα προωθούνταν τόσο αυτά τα καινούργια μηχανήματα. Όμως σε όλα πρέπει να υπάρχει κάποιο μέτρο. Κατά τη γνώμη μου, ουστός προγραμματισμός και καλή κατασκευή παιχνιδιού είναι να το κάνεις όχι μόνο καλό από πλευράς παιχνιδιού, αλλά και να το κάνεις όσο το δυνατόν λιγότερο απαιτητικό. Όχι σαν το γελοίο και συγχρόνως αποθαρυντικό οδήγαν που έχουν ορισμένα παιχνίδια και το οποίο ήλει: «Πραγματικά πετάει σε Intel Pentium». Τώρα πείτε μου ποιά κάνει περισσότερη εντύπωση, το παραπάνω οδήγαν ή: «Έχει τέλεια γραφικά, τέλεια κίνηση και τρέχει και σε 386!!!». Όχι πείτε μου. Θα ήθελα λοιπόν τη δική σας γνώμη και αν γίνεται να το διαβάσουν και άλλοι οι συντάκτες του USER, μαζί και τον κύριο Κροντηρά οι οποίοι στα χρόνια που δουλέψαν στο περιοδικό έχουν μεγάλη πείρα περί του θέματος. Θα σας ευγνωμονούσα αν δημοσιεύσατε αυτό το πολύ μεγάλο γράμμα γιατί πιστεύω ότι όσοι διαβάζουν το περιοδικό αυτό έχουν την ίδια μεγάλη απορία με μένα.

Για το καλύτερο περιοδικό,
Κούμαρος Αλκιβιάδης

ΥΓ1: Μιλώντας υπεύθυνα, πόση διάρκεια έχει ο υπολογιστής μου ώστε να παίζει καλά όλα τα παιχνίδια;
ΥΓ2: Κροντηράς Ολέ!!!
ΥΓ3: Προς όλους τους συντάκτες του USER: Είστε οι καλύτεροι.
ΥΓ4: STOP!!! Φτάνει το γνήψιμο.

Φίλε Αλκιβιάδη,

Το θέμα που θίγεις είναι το μέγιστο πρόβλημα των υπολογιστών και κυρίως των PCs που το ζούμε κι εμείς μαζί με όλους τους χρήστες τόσο χρόνιο. Είναι οδήθεια, ότι ένας υπολογιστής χρειάζεται ονοβάθμιση κάθε 6 μήνες περίπου για να διατηρηθεί στην

κορυφή των ικανοτήτων του και κυρίως στις οποιοδήποτε της εποχής του. Αντίθετο από τις κονοόλες που για 2-3 χρόνια οι προγραμματιστές εκμεταλλεύονται μέχρι τέλους τις δυνατότητες τους, στους υπολογιστές οι δυσκολίες προγραμματισμού αντιμετωπίζονται από τις εταιρίες με την εύκολη λύση, την προθήκη περισσότερου και φυσικό ακριβότερου hardware. Ετσι φτάνουμε στο γελοίο σημείο να παίζουμε παιχνίδι σε μηχανήματα που στοιχίζουν 500.000, το οποίο παιχνίδι μόλις, αν μιλάμε για arcades, δεν είναι οντόξιο των χρημάτων μας. Εκεί που θα διορθωθώ όμως και οπένονται στους ονογνώστες είναι ότι ο περισσότερος κόσμος αντιμετωπίζει τους υπολογιστές σαν παιχνιδομηχανές παρά σαν εργαλείο δουλειάς. Και με το γρόμμο σου έκονες ακριβώς το ίδιο. Οπότε θα σε ρωτήσω, γιατί θέλεις να παίζεις παιχνίδι σε υπολογιστή; Αυτό είναι ένα πολύ ακριβό χόμπι! Και αν σε ενδιαφέρει η γνώμη του Κροντηρά, που τον βρήκαμε στο γραφείο του GamePro, μπορεί να σε στενοχωρηθείς, οφού είναι οπόλητο υπέρ της αγοράς κονοόλες (3DO, PlayStation, Saturn) αν θέλεις να παίζεις games με τον οικονομικότερο τρόπο και χωρίς να χρειάζονται ονοβάθμιση κάθε έξομνο. Ο υπολογιστής πρέπει να κοιτολάβετε ότι είναι κάτι άλλο πιο ομνοτικό από μια οηλή παιχνιδομηχανή, οπενυύνετο σε οπνογελμοτίες για δουλειά, εκπόδεση κλη, όπου μπορεί να διοιοηγήσει το χρήματά του.

Αγαπητό USER

Πρώτα απ' όλα θα ήθελα να συγχαρώ το USER επειδή βρίσκεται στην πρώτη θέση και εύχομαι να συνεχίσει έτσι και καλύτερα. Τώρα θα ήθελα να απαντήσεις μερικές ερωτήσεις που θέτω.

1) Έχω A-600 και θα ήθελα να μάθω αν τα προγράμματα Windows for Workgroups και Magic WB έχουν έρθει στην Ελλάδα και ποιες απαιτήσεις έχουν.

2) Διαβάσα ότι η Amiga αγοράστηκε από την Escom και ότι υπάρχει πιθανότητα μέληθον να γίνουν ομπατά με PC. Αληθεύει;

3) Πόσο οκλήρά δίσκο πρέπει να πάρω και πόσο στοιχίζει. Ακόμα ποιες ταχύτητας CD-ROM είναι καλά για την

A-600 και πόσο θα στοιχίσει. Ποια μέρη της A-600 αναβαθμίζονται;

4) Η A-1200 ή η A-2000 είναι καλύτερη και γιατί;

5) Τα μοντέλα της Amiga μπορούν να συγκριθούν με τα PC. Αν ναι η 4000/40 με τι PC θα μπορούσε να αντιστοιχίσει λαμβάνοντας υπόψη τα γενικά χαρακτηριστικά (ήχος, γραφικά, ταχύτητα).

ΥΓ. Ελπίζω να μη σε κούρασαν οι ερωτήσεις μου.

Φίλικά
Λεωνίδας Καζαντζής

Leonida,

(τί θα γίνει με τα αρχαία ονόματά σας α' αυτό το τεύχος;)

1) Τα προγράμματα που αναφέρεις είναι Public Domain. Οπότε δεν θα έχεις πρόβλημα να τα βρεις ακόμα και από κάποιον γνωστό σου. Τρέχουν σε όλες τις 1Mbyte Amigas.

2) Υπάρχει αυτή η τελευταία πληροφορία/φήμη και σε μας. Δεν ξέρουμε να σου πούμε περισσότερα αυτή τη στιγμή αλλά μάλλον θα πρόκειται για κάποια κάρτα που θα δίνει πλήρη συμβατότητα στα νέα μηχανήματά της.

3) Ένας 80άρης ακηρόδς είναι ιδανικός. Η τιμή του είναι όσο εκείνη των PCs και 25 περίπου χιλιάδικα ακόμα. Δεν χρειάζεται καλύτερο από διηλεκτρονιζόμενο CD για να παίζεις αωστά τα περισσότερα παιχνίδια. Από το μηχανήμα σου αναβαθμίζεται η μνήμη μόνο και στο μέλλον, ο ακηρόδς και το CD ROM σου.

4) Η A1200 είναι καλύτερο μηχανήμα γιατί διαθέτει καλύτερο επεξεργαστή (68020 αντί του 68000 της 2000), έχει από την μόνα της 2Mbyte μνήμη, το βελτιωμένο aet chips γνωστό ως AGA και τρέχει πιο γρήγορα σε Mhz.

5) Μία 4000/40 είναι αντίστοιχη με έναν 486/40 τουλάχιστον. Μία A500 είναι ιαύξια με έναν 386sx/20, η 1200 με έναν 386/40 τουλάχιστον και γενικά υπάρχουν αντιστοιχία στα μηχανήματα με το ηλεονέκτημα της Amiga να είναι ολοκληρωμένο μηχανήμα, να μην χρειάζεται αναβάθμιση κάθε λίγο και λιγάκι και να έχει ενσωματωμένα τα αντίστοιχα της VGA chips για γραφικά ή της κάρτας ήχου για μουσική.

Dear User,

Είμαι ένας από τους πολλούς αναγνώστες σου που πρόσφατα κατάλαβαν το θησαυρά γνώσεων που περιέχουν οι αελίδες σου πάνω σε διάφορα θέματα που αφορούν του Η/Υ. Σκοπεύω να αγοράσω έναν 486 DX 2/66 ή έναν DX 4/100. Επειδή είμαι όμως άπειρος σε θέματα Η/Υ έχω να σου κάνω κάποιες ερωτήσεις που ίσως σου φανούν γελοίες αλλά για μένα είναι πολύ σημαντικές.

1) Υπάρχει τίποτε ενδιαμέσο στον 486 DX2/66 και DX 4/100;

2) Τι είναι Pentium;

3) Τι είναι CD ROM;

Φίλικά,

Shadow Caster Junior

ΥΓ.1: Shadow Caster you're the BEST !!!

Υ.Γ.2: Αν γινάταν θα ήθελα να δημοσιευτεί κάποια φωτογραφία του Π. Δημόπουλου (S.C.)

Υ.Γ.3: By the way έχω τα τεύχη 45,46,47,59,61.

Υ.Γ.4: Πιστεύω να μπορείτε να «βγάξετε» τα γράμματά μου.

Υ.Γ.5: Κάτι ρέγατε για την πατούσα του Κροντηρά (σε αφίσσα φυσικά).

Υ.Γ.6: Ελπίζω σε δημοσίευση μην με απογοητεύσετε.

Υ.Γ.7: Πολλά υστεράγραφα δεν έγραψα;

Υ.Γ.8: Ξέχασα το σημαντικότερο. Συγνώμη αν σας κούρασα.

Φίλτατε Shadow Caster Junior,

1) Υπάρχει ενδιαμέσο και αυτό είναι ο 486/80 που βγάζουν ορισμένες εταιρίες. Συμφέρει από άποψη τιμής αν δεν θέλεις να πας κατευθείαν στον 100άρη 486.

2) Pentium είναι οι νέες γενιές 64-bit επεξεργαστές που αυτή τη στιγμή τους διακρίνουν δύο πράγματα: Η μεγάλη τιμή τους που τους κάνει αχεδόν απαγορευτικούς στην Ελλάδα (Υπολόγισε ότι ένα Pentium PC είναι 150.000 ακριβότερο από ένα ακριβό 486 σύστημα) και η μεγάλη δύναμή τους καθώς έχουν την διηλίσσια ιαχύ από έναν ισχυρό 486 τουλάχιστον.

3) CD ROM είναι τα CD ROM Drives, δηλαδή τα CD συστήματα που χρησιμοποιούνται πλέον όπως οι διακέτες για μεταφορά δεδομένων. Είναι μια ιδιαί-

τερα συμφέρουσα μέθοδος αφού χωράνε μέχρι και 650 Mbyte δεδομένων και είναι πανμθηνα με δύο μειονεκτήματα. Είναι αχετικά αργά σε αχέση με έναν ακηρόδ, δεν μπορείς να αώσεις ακόμα σε CD παρά μόνο να διαβάσεις και από την προσωπική μας πείρα διαπιστώσαμε ότι ααήανε εύκολα!

ΥΓ1. Φωτογραφία του ShadowCaster; Ξέρεις πόσα φίλη κάψαμε στην προαθήθεια;

ΥΓ2. Ποτούαες θέλετε μία ή δύο; -

Αγαπητό USER...

Πριν αρχίσω με τις απορίες μου θα ήθελα να σου πω πως οι αηλλαγές που έγιναν στην εμφάνιση του περιοδικού (από το τεύχος 61) ήταν τουλάχιστων απίθανες. Επιτέλους το πρώτο περιοδικό στον τομέα των COMPUTER GAMES έγινε και το πρώτο σε εμφάνιση περιοδικό. Αρκετά όμως με τις αυτονόπτες κοηακίες, μιας και γνωρίζω πως ο χώρος σου είναι περιορισμένος, περνάω στις ερωτήσεις μου.

1) Έχω έναν 486 DX2/80 MHz με 425MB ακηρόδ δίσκο, κάρτα ήχου SOUND BLASTER 16, 8M RAM, οθόνη SVGA 14 ιντσών, DRIVE 3,5, CD-ROM DRIVE 2XSPEED. Πιστεύεις ότι ο υπολογιστής μου είναι αξιόλογος για τις σημερινές απαιτήσεις; Τι του λείπει κατά τη γνώμη σου.

2) Η κάρτα γραφικών μου είναι CIRRUS LOGIC 1MB με 16,7 εκατομμύρια χρώματα. Είναι VGA ή SVGA;

3) Ποιά είναι τα 10 καλύτερα ADVENTURES, οποιουδήποτε είδους, σε CD;

4) Πριν από αρκετά καιρά είχα ακούσει για ένα ADVENTURE σε CD, το HARVESTER. Κυκλοφόρησε αυτό το παιχνίδι; Αν ναι είναι καλό και πόσο το βαθμοηογείς με άριστα το 100;

5) Σου κάνω αυτήν την ερώτηση εκ μέρους ενός φίλου μου: το ECSTATICA τρέχει σε υποηοηιστή με 4MB μνήμη; Σε ευχαριστώ για τον χρόνο που μου αφιέρωσες. Ελπίζω σε δημοσίευση...

Φίλικά

Κώστας Χατζηβασιλείου.

Κώστα,

1) Δυνατό το μηχανήμα σου και η μόνη παρατήρηση που ήθελα να κάνω είναι

για το CD σου, όπου
ηλέον ένα 4X είναι χρήσιμο για
να δεις βελτίωση στα παιχνίδια κυρίως
σε animation. Πάντως υπάρχουν παι-
χνίδια όπως το Need for Speed που θα
φτάσουν το μηχανήμα σου στο όριο
και ίσως δεν σε ικανοποιήσει η απόδο-
ση του μηχανήματός σου.

2) Είναι SVGA.

3) Hell, Full Throttle, Prisoner of Ice,
Myst, Star Trek Next Generation,
Dragon's Lore, Fantasmagoria, Dracula
Unleashed, Stone Profet, Elder Scrolls:
Arena, Dark Sun 2.

4) Δυστυχώς το παιχνίδι δεν εμφανί-
στηκε ακόμα (κλήμα δις)

5) Ναι.

Αγαπητό USER,

Συγχαρητήρια για το περιοδικό σου.
Πιστεύω πως είσαι το καλύτερο περιο-
δικό που κυκλοφορεί στην Ελλάδα. Η
ύλη σου είναι εκπληκτική και η διακέ-
τα μια ευχάριστη έκπληξη κάθε μήνα.
Αξίζει ένα μεγάλο μπράβο σε όλους

τους «δουλευταράδες» συντάκτες για
τα υπέροχα κείμενά τους. Keep on the
good work! Είμαι ένας πανάρχαιος α-
ναγνώστης σου (σε διαβάζω ασταμά-
τητα από το 2ο τεύχος!) και έχω ένα
386DX/40 με 2Mb Ram. Ιδού οι απο-
ρίες μου:

α) Από τα 2 Mb, τα 64 Kb είναι
reserved από τον υπολογιστή. Που α-
κριβώς χρησιμοποιούνται και για ποιόν
λόγο;

β) Τα Windows '95 τι απαιτήσεις έ-
χουν;

γ) Τα CD-ROM διπλής πεθαίνουν ή έ-
χουν πεθάνει;

δ) Το Doublespace είναι ασφαλές;

Φιλικά,

Θεόδωρος Τσιχριτζής

Υ.Γ.1: Ελπίζω σε δημοσίευση, διότι το
προηγούμενο γράμμα μου μπηκε τρι-
ποντο στο καλάθι... των αχρήστων!!!
(Κακίες εεε;)

Υ.Γ.2: Ποιός είναι τελικά ο 32μπιτος;;;

Αρχαίε Θεόδωρε,

(ήρθες κι έδεσες με τους Αηκιβιάδοδες
και τους Λεωνίδες)

α) Αυτά είναι η cache μνήμη του υπο-
λογιστή σου, που χρησιμοποιούνται ε-
σωτερικά από τον επεξεργαστή και ε-
πιταχύνει σημαντικότερα τις εργασίες
του.

β) Από 8Mbyte μνήμη και πάνω...

γ) Όχι βέβαια, απλά τα 4X είναι ηλέον
γρήγορα και φτηνά.

δ) Ναι, το χρησιμοποιούμε εδώ και 2
χρόνια σε ορισμένα μηχανήματα συνε-
χώς και δεν έχουμε πρόβλημα. Αν όμως
υπάρχει περίπτωση μόθωσης από ιδ ή
κάποιος άληθης βλάβης του σκληρού το
doublespace δυσκολεύει την θεραπεία
του. Αποφεύγουμε να το συνιστούμε
σε άτομα που δεν ξέρουν DOS και
hardware υπολογιστών πολύ καλά.

ΥΓ. Ο 32bitos λοιπόν είναι... είναι... νά
πάρει, μετά από τόσα χρόνια ξέχασα
ποιός είναι!

CD RECORDINGS

ΕΓΓΡΑΦΕΣ CD

**ΟΙ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ
ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ**

**ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΣΕ
ΔΙΣΚΟΥΣ CDR
PHILIPS KODAK
DRAX DATA
PINACLE MICRO
ΑΠΟ 1850 δρχ.**

**AUDIO - VIDEO
- DATA**

**CD - RECORDERS -
ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ**

AUDIO - VIDEO - DATA

**Η ΠΛΟΥΣΙΟΤΕΡΗ
ΣΥΛΛΟΓΗ
ΤΙΤΛΩΝ ΣΕ CD**

**ΓΙΝΕΤΕ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΕΣ
ΣΤΟΝ ΠΙΟ ΟΡΓΑΝΩΜΕΝΟ
GROUP MULTIMEDIA**

**INTERLOGIC
C&B**

Tel: 8562980-1+Fax
ΦΙΛΑΔΕΛΦΕΩΣ 25-27

**CPU + MOTHERBOARD
HARD DISK
MONITORS
SOUND CARDS
CASES
CD ROMS
VGA CARDS**

**CALL
CALL
CALL
CALL
CALL
CALL**

**ΤΙΜΕΣ
ΕΡΓΟΣΤΑΣΙΟΥ**

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB

- * Εχουμε όλα τα ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ και UTILITIES για AMIGA!!!
- * ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ!!!
- * ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ!!!
- * Παράδοση ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ!!!
- * Αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ!!!
- Μανώλης, τηλ.: 5743080

ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ - AMIGA + PC -SOFTWARE

- * TOP-Games, Demos, Utilities!
- * GAMEDISK 250 δρχ.!
- * SUPER συνδρομή 150 DISK, 5.000 δρχ.!
- * VBS 10.000 δρχ.!
- * ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ σε VIDEO!
- * ΟΛΟΙ οι τίτλοι για CD32!
- * PC GAMEDISK 300 δρχ.!
- * Εκατοντάδες CD τίτλοι!
- * Συνδρομές σε CD 700MB 5.000 δρχ.!
- * Ασυναγώνιστες τιμές!
- * ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ αντικαταβολές στην ΕΠΑΡΧΙΑ!
- * Δωρεάν Κατάλογος!
- * Συλλογές σε CD!
- * Όλοι οι τίτλοι για 3DO PANASONIC!
- * Τηλ.: 5012307, ΒΑΣΙΛΗΣ!

A500 ενός χρόνου 1MB JOYSTICK PACMAN 150 + δισκέτες. Τέλεια κατάσταση. Τιμή ανοικτή. Νίκος (0495)41271.

AMIGA

Οιες οι νέες κυκλοφορίες κατευθείαν από το εξωτερικό. Τεράστια συλλογή από games. Gamedisk= 220!!!
Εγγυημένη εγγραφή, αντικατάσταση σε περίπτωση προβλήματος.
Συνδρομή= 50 δρχ.!!!
Ταχύτατες αντικαταβολές ή αυθημερόν παράδοση στο σπίτι σας.
Hardware: CD, σκληροί δίσκοι.
Δισκέτες σε τιμές χονδρικής.
Τηλ.: 6410640.

3-D-O PANASONIC

60 ΤΙΤΛΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΙ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ
FLASHBACK, QUARANTINE SUPREME
WARRIORS, KORPS KILLER, SEAL OF THE
PHARAOH ΑΠΟ 10.900
ΤΗΛ.: 9594100.

PC & AMIGA GAMES + UTILITIES

Τώρα και σε CD. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ σε TAPE & ΔΙΣΚΕΤΕΣ. Αντικαταβολές, παράδοση ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ. Τηλ: 5983717 - 5987587.

PC-POWER

GAMEDISK= 350. CDGAMES από 5.000.
CDWEEK= 4.500.
Παράδοση κατ'οίκον. ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ φθηνές αντικαταβολές.
Σταύρος, 6515613.

PC GAMES + DISK= 250 δρχ. Εγγραφές, TAPE, CDROM & 3DO. Εβδομαδιαίες ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ Παραγγελίες 16:00 - 22:00. Τηλ: 8238886, Στράτος.

AMIGA GAMES

- * Πολύ ΦΘΗΝΑ & ΓΡΗΓΟΡΑ στο σπίτι σας ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ!!!
- * ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ εγγραφή δισκέτας!!!
- * Εξυπηρέτηση ΠΑΝΕΛΛΑΔΙΚΩΣ!!!
- * Τηλ.: (01) 9323458.

PC & AMIGA GAMES + UTILITIES

PC Game + Disk = 250 δρχ.
AMIGA game + disk = 150 δρχ.
TAPE = 2500 δρχ.
CD... CALL Τηλ: 5314051

AMSTRAD 6128

Η πλουσιότερη συλλογή σε παιχνίδια και επαγγελματικές εφαρμογές στην Ελλάδα. Στα 10 παιχνίδια δώρο 2 επιλογής σας!!! Επισκευές & service με 6μηνη εγγύηση. Περιφερειακά.
Drive 5,25"= 30.000!!! Ζητήστε τον νέο κατάλογο. Ταχύτατες αντικαταβολές. Αποκλειστικότητα το MEGABLASTERS. Αυθημερόν παράδοση στο σπίτι σας!!!
Τηλ.: 6410640.

CD RECORDINGS

Όλοι οι Τίτλοι!!! Οιες οι Συνδρομές!!!
Όλα τα Προγράμματα!!! Ετοιμες Συλλογές και Συλλογές κατά παραγγελία!!!
Δευτέρα-Κυριακή και ώρες 10:00 - 22:00
Τηλεφωνήστε στα 8562980 - 8562981.

PC & AMIGA GAMES & UTILITIES

CD από 7.000 δρχ.

PC GAME + DISK = 350 δρχ.

AMIGA GAME + DISK = 250 δρχ.

Εγγύηση εγγραφής.

Παράδοση αυθημερόν.

Αντικαταβολές παντού.

Τηλ.: 2717667

3DO - PANASONIC - PARADISE

* ΟΛΟΙ οι τίτλοι για 3DO PANASONIC!

* ΤΑΧΥΤΑΤΗ ενημέρωση
από εξωτερικό!

* Οι καλύτερες τιμές στην αγορά!

* Στέλνονται ταχύτατα σε όλη την Ελλάδα!

* Τηλεφωνήστε τώρα
για ΔΩΡΕΑΝ κατάλογο!

* Τηλ: 5012307, Βασιλινί!

SEGA - NINTENDO

ΟΛΟΙ ΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ ΟΛΕΣ
ΤΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ.

ΠΑΡΑΔΙΔΟΝΤΑΙ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ
ΚΑΙ ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΙΑ ΕΠΙΒΑΡΥΝΣΗ
ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ.

ΤΗΛ.: 5987587 - 5983717.

3DO PANASONIC

AMIGA - PC + CD, NEO GEO CD K.A.
ΕΧΟΥΜΕ ΤΗΝ ΠΛΟΥΣΙΟΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ
SOFTWARE ΣΤΙΣ ΦΘΗΝΟΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ.
ΕΓΓΥΗΣΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΙΣΤΙΑ.

ΔΙΑΠΙΣΤΩΣΤΕ ΤΟ...

4610934, ΝΙΚΟΣ.

CD-R CENTER

Ο μεγαλύτερος κατάλογος CD-ROM
& 3DO τίτλων. CD= 5.000 δρχ.!

GAMEDISK= 300 δρχ.

Επιλογή GAMES= 50 δρχ.

Αντικαταβολές, συνδρομή CD,
εγγραφή δεδομένων, αναλώσιμα.
Γνώση και εγγυημένη δουλειά 100%.

Γρήγορη παράδοση.

Δωρεάν κατάλογος 01-5312966.

CD ARCHIVE

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ - ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ PC ΣΕ CD-ROM,
ΔΙΣΚΕΤΑ.

Τιμές Κατανηκτικές από 5.000.

Ποιότητα για ΑΠΑΙΤΗΤΙΚΟΥΣ.

Ταχύτατη Μεταφορά ΑΘΗΝΑ - ΕΠΑΡΧΙΑ
ΓΙΑΝΝΗΣ: 5620754.

AMIGA PC VISION CLUB

GAMEDISK 250 - 350 applications 500.

Συνδρομή 5.000 ΕΓΓΡΑΦΕΣ CD.

Παράδοση σίτι.

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ επαρχίας.

6847653 ΔΙΟΝΥΣΗΣ.

3DO, SATURN, PLAYSTATION.

Ανταρτήλαγές, Πωλήσεις, Ενοικιάσεις
Παιχνιδιών. Ετοιμοπαράδοτα όλη τα
Παιχνίδια και Πάντα Φθηνότερα από
Οπουδήποτε.

Τηλεφωνήσε τώρα: 5620754.

ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ

Αναβαθμίσεις, πωλήσεις, ανταρτήλαγές
υπολογιστών, περιφερειακών.
Δίσκοι, CD-ROM, προγράμματα,
παιχνίδια, χαμηλές τιμές.

Ζωή, Τηλ.: 9425168

CD-BACK UP:

Εγγραφές σε CD-ROM, Backup σκλήρων
δίσκων, οτιδήποτε software διαθέσιμο
(games, applications), άμεση παράδοση
και φθηνές τιμές.

Τηλ.: 3608648, Σπύρος

ώρες 18:00 - 21:00

PC-CD WORLD

ΓΙΑ ΑΥΤΟΥΣ ΠΟΥ Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΕΙΝΑΙ
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ΕΜΕΙΣ ΕΧΟΥΜΕ ΤΗ ΛΥΣΗ!!!
SKID ROW!!! Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΠΡΩΤΥΠΟ
ΠΟΥ ΕΜΕΙΣ ΚΑΘΙΕΡΩΣΑΜΕ ΣΤΗΝ
ΕΛΛΑΔΑ. ΕΓΓΡΑΦΕΣ ΣΕ CD-HD-DD-DAT

ΤΙΤΛΟΙ CD ΑΠΟ 5.000!!!

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ-ΠΑΡΑΔΟΣΗ-

ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ

ΤΗΛ.: 9380347.

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

.....

να καταχωρηθεί με ημερίδιο:

ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐

Να καταχωρηθεί με κεφαλαία :

ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐

Αριθμός ρέξεων:

*ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΩΝ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 3000ΔΡΧ.

*ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 300 ΔΡΧ.

*ΣΤΕΙΛΑΤΕ ΤΙΣ ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΑΣ ΜΕΧΡΙ ΤΙΣ 14 ΤΟΥ ΜΗΝΑ (ΣΦΡΑΓΙΔΑ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟΥ) ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΑΥΤΗΝ ΤΗΝ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΘΑ ΔΗΜΟΣΙΕΥΟΝΤΑΙ ΣΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:

ΕΞΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ ΝΟ.....

*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

*ΑΝ ΔΕΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΟΨΕΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΕΙΛΑΤΕ

ΜΑΣ ΦΩΤΟΤΥΠΙΑ ΤΟΥ Η' ΑΝΤΙΓΡΑΨΤΕ ΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΕ

ΕΝΑ ΚΟΜΜΑΤΙ ΧΑΡΤΙ

*ΑΝ ΔΕΝ ΣΤΑΛΕΙ ΤΟ ΣΩΣΤΟ ΑΝΤΙΤΙΜΟ Η ΑΓΓΕΛΙΑ ΔΕΝ ΔΗΜΟΣΙΕΥΕΤΑΙ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τεύχη του USER. Δεν στέλνω χρήματα τώρα, αλλά θα πληρώσω μόλις τα παραλάβω. Δέχομαι να επιβαρυνθώ με τα έξοδα αντικαταβολής.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

ΠΟΛΗ:

ΟΔΟΣ: ΑΡΙΘ.

Τ.Κ.: ΤΗΛΕΦΩΝΟ:

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ:

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εκτελούνται εφ' όσον υπάρχουν τεύχη.

*ΑΝ ΔΕΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΟΨΕΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΕΙΛΑΤΕ ΜΑΣ ΦΩΤΟΤΥΠΙΑ ΤΟΥ Η' ΑΝΤΙΓΡΑΨΤΕ ΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΕ ΕΝΑ ΚΟΜΜΑΤΙ ΧΑΡΤΙ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο..... με το ποσό των 8.000 δρχ. αντί 9.900 δρχ. (για την Κύπρο 8.900 δρχ.) ή τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

ΠΟΛΗ: ΟΔΟΣ:

ΑΡΙΘ.: Τ.Κ.: ΤΗΛΕΦΩΝΟ:

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: ΗΛΙΚΙΑ:

ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ:

*ΑΝ ΔΕΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΟΨΕΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΕΙΛΑΤΕ ΜΑΣ ΦΩΤΟΤΥΠΙΑ ΤΟΥ Η' ΑΝΤΙΓΡΑΨΤΕ ΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΕ ΕΝΑ ΚΟΜΜΑΤΙ ΧΑΡΤΙ

USERS

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

**ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ**



USERS

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

**ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ**



USERS

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

**ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ**



SOFTWARE CENTER

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



ΠΡΟΣΦΟΡΑ!

PENTIUM/75 MHZ
8MB RAM
COLOR MONITOR 14"
CD ROM X 4 SPEED
S. BLASTER 16 BIT
SVGA 1 MB
850 MB HARD DISK
1 FD 1,44
445.000

486DX/100 MHZ
4MB RAM
540 MB HD
COLOR MONITOR 14"
SVGA 1MB
1FD 1,44
209.000

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

PRINTERS

CITIZEN
EPSON
STAR
CANNON
H.P.

ΔΕΚΑΔΕΣ ΤΙΤΛΟΙ
P.C. 3,5" DISKETTES



CD - ROM DRIVE PANASONIC - PHILIPS SONY - MITSUMI



GAMES CD-ROM

INTERNATIONAL SOCCER	2.500
INTERNATIONAL TENNIS	2.500
INTERNATIONAL ATHLETICS	2.500
SPLIT-SCREEN SOCCER MANAGER	2.500
TOM LANDRY STRATEGY MANAGER	2.500
GRAHAM SOUNESS SOCCER MANAGER	2.500
BLADE WARRIOR	2.500
FRANKENSTEIN	2.500
ARNIE 2	2.500
ARCADE FRUIT MACHINE	2.500
STACK UPI	2.500
OPERATION COMBAT 2	
688 ATTACK SUB/CHUCK YEAGER	4.500
BENEATH A STEEL SKY	4.500
CLASSIC ΣΥΛΛΟΓΗ DELPHINE	9.000
CLASSIC ΣΥΛΛΟΓΗ VELOCITY	4.500
DARK SEED	7.300
DUNE - ROBOCOP 3	7.300
KING'S QUEST 5	4.500
KLIK & PLAY GAMEPACK	1.700
LEGENDS OF VALOUR	4.500
LOOM	5.500
POLICE QUEST	5.500
POLICE QUEST 3	4.500
POWER DRIVE	11.000
ROME AD 92	4.500
SECRET WEAPONS LUFTWAFFE	4.500
WALLS OF ROME	5.300
WINTER OLYMPICS	7.300
WORLDS OF LEGEND	5.500

ΑΚΟΜΗ 200 ΤΙΤΛΟΙ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΑΡΑΚΑΛΩ ΝΑ ΜΟΥ ΣΤΕΙΛΕΤΕ ΤΑ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΕΙΔΗ ΚΑΙ
ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ.
ΔΕΧΟΜΑΙ ΝΑ ΕΠΙΒΑΡΥΝΘΩ ΜΕ ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ.

ΤΙΤΛΟΣ CD/ΔΙΣΚΕΤΑΣ	ΕΙΔΟΣ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟΥ	ΤΙΜΗ
-----------------------	------------------------	------

ΣΥΝΟΛΟ

ΕΠΩΝΥΜΟ:

ΟΝΟΜΑ:

Δ/ΣΗ:ΑΡ.

ΠΟΛΗ:Τ.Κ.

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:1).....2).....

ΓΙΑ ΑΤΟΜΑ ΚΑΤΩ ΤΩΝ 18 ΕΤΩΝ ΑΠΑΙΤΕΙΤΑΙ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ:

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ -
ΑΓΟΡΕΣ
ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΩΝ
Η/Υ
& ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ -
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ
ΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ



NOTEBOOK
ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ!!!

HARD DISKS
420 MB
540 MB
850 MB
1,2 GB

ΑΘΗΝΑ
ΧΑΛΚΟΚΟΝΔΥΛΗ 22
ΤΗΛ.-FAX: 5235260

ΓΑΛΑΤΣΙ
ΠΑΣΣΩΒ 7-9
ΤΗΛ.: 2025560 - 2111174

Νέα εποχή στο SOFTWARE



CD ROM MONO 9.900 δρχ. ΜΕ ΦΠΑ



CD ROM MONO 9.900 δρχ. ΜΕ ΦΠΑ



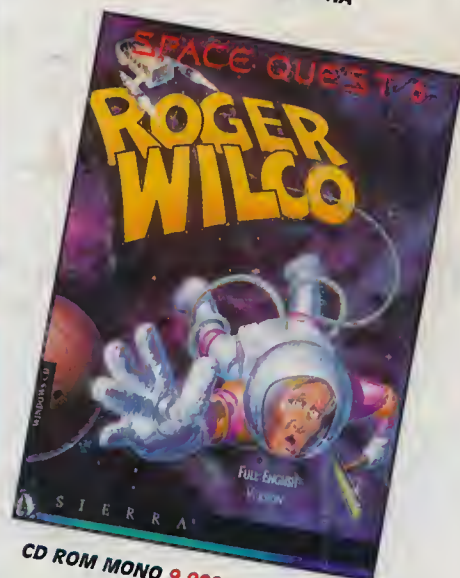
CD ROM MONO 9.900 δρχ. ΜΕ ΦΠΑ



CD ROM MONO 10.900 δρχ. ΜΕ ΦΠΑ



CD ROM MONO 10.900 δρχ. ΜΕ ΦΠΑ



CD ROM MONO 9.900 δρχ. ΜΕ ΦΠΑ

Αποκλειστικοί αντιπρόσωποι **PLOTLINE Ε.Π.Ε.**

ΜΠΟΤΑΣΗ 7, 106 82 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ: 3844 695 3836 550

ΔΙΑΘΕΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ

**ΔΙΑΘΕΣΗ Β.ΕΛΛΑΔΟΣ
NEW LOGIC A.E.**

ΤΕΙΜΠΕΚΗ 3 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ
ΤΗΛ: (031)251184-87

**ΚΟΡΙΝΘΟΣ PC GAMES
ΓΙΑΝΝΗΣ ΚΙΚΕΡΗΣ**

ΕΡΜΟΥ 63
ΤΗΛ. (0741) 83583

**ΔΙΑΘΕΣΗ ΘΡΑΚΗΣ
MULTI MEDIA S.L.G.**
ΚΑΡΑΟΛΗ Μ. 40Α ΣΑΝΘΗ
ΤΗΛ. 0541 - 70043



Ελληνικές οδηγίες

και

ελληνικές τιμές